URANIA

JACK VANCE

FUGA NEI MONDI PERDUTI

N. 1352
Periodico quattordicinale
3/1/1999

Nota di copertina

Non tutti i mondi della sfera di Gea sono civili colonie terrestri. Alcuni sono "mondi perduti", avamposti dove le condizioni di vita sono ancora selvagge e violente. Sono i pianeti dell'avventura su sui tutto può accadere, e dove Myron Tane e i suoi compagni di viaggio - una ciurma di incalliti scorridori dello spazio - inseguono il miraggio di una colossale fortuna, sfuggendo a ogni regola e alla temibile polizia interplanetaria... La nuova, sofisticata space opera di Jack Vance è un tour attraverso una galassia di mondi impossibili, uno più affascinante e rischioso dell'altro.

JACK VANCE

FUGA NEI MONDI PERDUTI

Traduzione di Maura Arduini

Arnoldo Mondadori Editore

FUGA NEI MONDI PERDUTI

Prologo

Durante la prima spinta espansionistica della Dominazione Gaenica ogni ragazzo avventuroso sognava di diventare un localizzatore. Furono esplorati migliaia di mondi negli angoli più remoti dell'universo, e quelli meno ostili attrassero colonie di immigranti: non si contavano le sette, le fazioni, le società, i gruppi di culto o di liberi pensatori che si mettevano coraggiosamente in viaggio, sognando un mondo lontano che appartenesse solo a loro. Alcune colonie sopravvivevano, o addirittura prosperavano, ma molto più spesso l'ambiente alieno sconfiggeva lo spirito gaenico. Gli insediamenti deperivano, la gente se ne andava, e magari si lasciava alle spalle qualche piccolo manipolo di umanità che in un modo o nell'altro finiva per venire a patti con l'ambiente. Alcuni di questi mondi, visitati di rado e sconosciuti ai più, hanno fornito il materiale di ispirazione per l'indimenticabile opera di Thom Hartmann, *Mondi e popoli perduti.*

All'epoca, i filosofi gaenici erano arrivati a individuare un'ampia varietà di forze sociali operanti tra i mondi, e le avevano suddivise in gruppi diversi: isolazionismo contro collettivismo, spinta centrifuga contro spinta centripeta, omogeneizzazione contro differenziazione.

In assenza di un governo centrale, l'ordine veniva mantenuto dalla CCPI**,** l'originaria Compagnia di Coordinamento di Polizia Interplanetaria, un organismo dedito alla tutela della legalità e dell'ordine, al contenimento del crimine, e alla conseguente punizione di criminali, pirati e disadattati vari. La CCPI portava avanti questo programma con convincente efficienza, e con il passare del tempo, divenne un'agenzia amministrativa di fatto, che controllava il buon funzionamento della Dominazione e diffondeva ovunque la consapevolezza dell'identità gaenica.

Per inciso, l'unità di valuta monetaria gaenica, il sol, aveva approssimativamente il valore di dieci dollari contemporanei.

1

Da ragazzo, Myron Tany aveva subito il fascino delle esplorazioni spaziali. Con l'immaginazione aveva navigato negli angoli più remoti della Dominazione Gaenica, e si era lasciato conquistare dalle imprese di cercatori di stelle e di localizzatori, di pirati e schiavi, della CCPI e dei suoi coraggiosi agenti.

Per contro, la sua casa nel bucolico villaggio di Lilling, nell'ospitale mondo di Vermazen, sembrava il prototipo dell'esistenza facile, tranquilla e soporifera. E per quanto lui sognasse a occhi aperti, i suoi genitori insistevano nel sottolineare gli aspetti pratici della vita.

— È fondamentale la cultura, se vuoi diventare un ricercatore finanziario come tuo padre — gli dicevano. — Quando avrai concluso il corso di studi all'Istituto, allora sì che potrai provare le ali, prima di impiegarti in Borsa.

Myron, che era un ragazzo dal temperamento calmo e responsabile, ricacciò le sue entusiasmanti fantasticherie in un angolo della mente e si iscrisse al corso di studi per futuri diplomatici all'Istituto Varley, dall'altra parte del continente, a Salou Sain. I genitori, che avevano ben capito la sua natura dispersiva, lo lasciarono andar via con una raccomandazione severissima. Doveva concentrarsi sugli studi con la massima diligenza possibile. Quando una persona si prepara a fare carriera, gli dissero, anche i risultati scolastici rivestono la massima importanza.

Myron accettò di fare del proprio meglio, ma al momento di presentare il piano di studi si ritrovò di nuovo oppresso dall'indecisione. A dispetto delle migliori intenzioni, non riuscì a mettere da parte le immagini di maestose navi di linea spaziali che navigavano nel vuoto cosmico, di città traboccanti di odori mai sentiti, di taverne aperte ai venti caldi, nelle quali fanciulle brune in vesti color porpora servivano grog spumeggiante, in boccali intagliati nel legno.

Alla fine fissò una serie di corsi che, secondo lui, rappresentavano un compromesso. L'elenco includeva matematica statistica, schemi economici della Dominazione Gaenica, cosmologia generale, teoria elementare della

propulsione spaziale e antropologia gaenica. Il piano di studi, assicurò ai genitori, era etichettato come Master di Flussi economici, e assicurava una solida base per una buona cultura generale. I genitori non si lasciarono convincere. Sapevano che i modi deferenti del figlio, per quanto a volte un po'svagati, celavano una vena di irrazionale testardaggine, contro la quale nessuna discussione avrebbe prevalso. Non gli dissero altro, perché era giusto che Myron scoprisse da solo i propri errori.

Le funeree previsioni del padre ispirarono al ragazzo una serie di presentimenti altrettanto cupi. Sicché aggredì il lavoro con vigore decuplicato, tanto da venire immatricolato senza ritardi, e con lode.

Suo padre suggerì che, nonostante le inconsuete inclinazioni, e il corso di studi così poco convenzionale, poteva ancora ambire a un posto nei ranghi inferiori della Borsa, che gli servisse come trampolino di lancio per la carriera. Ma, proprio allora, un fattore imprevisto turbò il corso della vita di Myron. L'influenza distruttiva giunse dalla prozia del ragazzo, Madame Hester Lajoie, che aveva ereditato un patrimonio assai considerevole dal primo marito. Madame Hester abitava ancora una splendida residenza, Villa Sarbiter sulla Terrazza Boschiva, nel margine meridionale di Salou Sain. Durante l'ultimo trimestre che Myron passò all'Istituto Varley, Madame Hester notò che il nipote non era più un adolescente allampanato e dall'espressione "lunare", come la definiva lei. Al contrario, era diventato un giovanotto di bell'aspetto, snello ma ben proporzionato, con i capelli biondi e lisci e gli occhi azzurri come il mare. Madame Hester apprezzava molto la compagnia di giovanotti gradevoli: le sembravano la cornice ideale per quella gemma preziosa che lei stessa sentiva di rappresentare. Qualunque ne fosse la ragione, Myron passò l'ultimo trimestre di studi alloggiato a Villa Sarbiter, dalla prozia: il che a ben vedere ebbe già di per sé un valore altamente istruttivo. A Myron era proibito chiamarla "prozia", o anche "zia Hester". Lei preferiva "Cara signora", o il nomignolo *Schutzel,* a scelta.

Madame Hester non rientrava in nessuna categoria tradizionale di femminilità gaenica. Era alta e ossuta, anche se lei si definiva "snella". Camminava con ampie falcate e con la testa protesa in avanti, come un animale rapace in caccia. Una massa selvaggia di capelli rosso mogano le incorniciava il viso pallido e le guance scavate. Gli occhi neri erano contornati da piccole increspature e pieghe della pelle, come gli occhi di un pappagallo, e il lungo naso dalla gobba alta terminava in un uncino di tutto

rispetto. Il viso era di quelli che colpivano, con una bocca mobilissima e pronta alle smorfie, due occhi pungenti, e l'espressione sempre pronta a seguire il fluire delle emozioni. Il carattere tempestoso, eccentrico e capriccioso era ben noto. Un giorno, a una festa in giardino, un gentiluomo la incoraggiò, senza alcuna malizia, a scrivere le proprie memorie. La veemenza della risposta lo lasciò senza fiato per la sorpresa e l'imbarazzo. — Ridicolo! Insensato! Stupido! Ma che idea scriteriata! Come posso scrivere le mie memorie, se mi sono appena affacciata alla vita?

Il gentiluomo si inchinò. — Capisco il mio errore. Non si ripeterà.

Un'ora più tardi, quando fu in grado di ritrovare parte del proprio *aplomb,* raccontò l'incidente a un amico, il quale confessò di essere incorso anche lui nelle ire di Madame Hester. — Quella donna ha stretto un patto con il diavolo! — borbottò guardandosi furtivamente alle spalle.

— Oh, no! — replicò il gentiluomo. — È *lei,* il Diavolo!

— Temo proprio che tu abbia ragione — concordò l'amico. — Meglio non contrariarla.

— Impossibile.

— Che ne diresti di considerare la cosa su un altro quarto di questo eccellente malto?

C'era un argomento sul quale Madame Hester non transigeva. Si considerava una creatura dal fascino voluttuoso, che non risentiva del passare del tempo. Senza dubbio, quando volteggiava nel gran mondo avvolta in eccentriche vesti color fucsia, porpora, verde acido, vermiglio e nero, costituiva davvero un grandioso spettacolo.

Madame Hester aveva recentemente vinto una causa civile contro Gower Hatchkey, dopo averlo citato per calunnia. Hatchkey era un ricco membro della Società di Gadroon. In risarcimento dei danni, la prozia di Myron aveva graziosamente accettato la nave spaziale *Glodwin.*

All'inizio, per lei, il *Glodwin* era la prova tangibile che chiunque si permettesse di chiamarla "vecchia strega imparruccata" dovesse pagarla molto cara. Non mostrò alcun interesse per la nave in sé, e invece di invitare gli amici in crociera, proibì addirittura loro di mettere piede a bordo.

— Incredibile! — disse a Myron con un sogghigno sardonico. — All'improvviso mi ritrovo con dozzine di adulatori, che sprizzano allegria e vivacità da tutti i pori e dichiarano di essere anche pronti a sopportare le scomodità del viaggio, pur di seguirmi in crociera.

— Li capisco — replicò Myron, con un pizzico di malinconia. — Sarebbe una prospettiva elettrizzante.

Madame Hester lo ignorò. — Si dilegueranno, quando avrò chiarito che non ho in progetto proprio nessuna crociera.

Myron la guardò con espressione incredula. — Niente crociere? Mai?

— Mai! — confermò secca la prozia. — Il volo spaziale è un'ambizione innaturale e bizzarra. Da parte mia, non ho né il tempo né la vocazione per scorrazzare attraverso lo spazio in una bara fuori taglia. Sarebbe pura follia, una mortificazione sia per il corpo che per lo spirito. Quasi certamente metterò in vendita la nave.

Myron non trovò niente da dire.

Madame Hester lo scrutò con attenzione, sbattendo gli occhi da pappagallo. — Vedo che sei perplesso. Probabilmente mi giudichi paurosa e troppo convenzionale... Ma ti sbagli! Io non do mai retta alle convenzioni, e sai perché? Perché uno spirito giovane sconfigge anche gli anni! Giudicami pure una pazza eccentrica! E allora? È il prezzo che pago per mantenere la *verve* della gioventù, ed è anche il segreto della mia smagliante bellezza!

— Certo — replicò Myron. E aggiunse, in tono pensoso:

— Però è uno spreco. Una così bella nave...

Madame Hester si irritò. — Myron, sforzati di essere pratico, per favore! Perché mai dovrei andare a zonzo nel vuoto cosmico, rischiando magari di incappare in qualche lurido sistema senza uscita, a sperimentare odori sconosciuti e mefitici? Qui a casa mi manca persino il tempo per tenere dietro a tutto. In questo momento ho almeno una dozzina di inviti che proprio non posso ignorare. Mi vogliono dappertutto! Tra poco ci sarà il Gran Galà di Golliwog, e io farò parte della commissione. Se potessi liberarmi, passerei una settimana al Circolo Montano di Lulchion. L'aria fresca è un balsamo per i miei nervi. Insomma, sono sempre sul chi vive!

— Senza dubbio — ribatté Myron.

Ma una mattina Madame Hester si ritrovò senza programmi e di pessimo umore, e seguendo un capriccio improvviso decise di ispezionare il *Glodwin.* Convocò Myron e tutti e due raggiunsero lo spazioporto e poi il centro di immagazzinaggio, a bordo della grande auto volante nera di Madame. Tra imbarcazioni di ogni tipo, trovarono finalmente il *Glodwin:* una nave di buone dimensioni, verniciata in oro e verde, con le flange di assetto e di rilevamento evidenziate in rosso porpora. Madame Hester rimase

favorevolmente impressionata dalle lucide superfici esterne, dalle dimensioni e dalla solidità della nave, e dalle attrezzature interne, che trovò inaspettatamente lussuose. — Bella imbarcazione — disse a Myron. — La cambusa è molto spaziosa, e le finiture sembrano di ottima qualità. Non posso neanche lamentarmi delle decorazioni: sono un po' elaborate, ma di gusto. Per la verità, mi sorprende molto che la nave non sia un obbrobrio, come c'era da aspettarsi, considerato che apparteneva a un bruto manifesto come Gower Hatchkey.

Myron annuì, pensoso. — Un giorno calcolerò quanto gli è costata quell'unica frase infelice rivolta alla tua persona, sillaba per sillaba. Una cifra davvero esorbitante, a pensarci bene. Dopotutto, una sillaba da sola non ha grande significato. Se Hatchkey avesse diviso il suo commento in sillabe, e poi le avesse lette al giudice incominciando dal fondo, il giudice non vi avrebbe ravvisato nessuna offesa e magari l'avrebbe prosciolto, rivolgendogli al massimo un rimprovero.

Madame Hester si inquietò. — Non voglio sentire altro. Le tue idee sono assurde. Vieni: è ora di andare. Parlerò della nave con Dauncy, che è un esperto.

Myron si guardò bene dal commentare.

Dauncy Covarth era diventato un visitatore frequente, a Villa Sarbiter. Possedeva la classe del gentiluomo e una certa esuberanza un po' rude, aveva due baffi rigidi e i capelli color sabbia tagliati corti, in stile cosiddetto "Regimental". Myron non aveva ancora stabilito con precisione il grado di intimità esistente tra lui e Madame Hester, ma al momento Dauncy rappresentava per lei il trastullo preferito. Con cinica disapprovazione, Myron aveva osservato che sotto il magico influsso delle galanterie di Covarth, Madame passava dal riso al pianto come un'adolescente innamorata.

Pochi giorni dopo la sua visita allo spazioporto, Madame Hester si lasciò sfuggire un'osservazione casuale. Forse, disse, quando i suoi impegni sociali si fossero un po' allentati, avrebbe anche potuto prendere in considerazione l'idea di una breve crociera a bordo del *Glodwin,* magari verso il vicino mondo di Berard. Su quel pianeta si teneva un ciclo di feste bucoliche giudicate molto divertenti, con danze paesane e banchetti all'aperto, cinghiali allo spiedo e barili di vino con sei rubinetti per ogni tavolo. Myron appoggiò il progetto, ma Madame Hester non parve affatto benevola. — Sì, Myron, capisco il tuo entusiasmo. In fondo al cuore, sei un perfetto vagabondo! Non

che la cosa mi sorprenda. All'improvviso mi ritrovo contornata da una gran quantità di perditempo, ognuno dei quali, quando si parla del *Glodwin,* incomincia a descriversi come un crocerista spaziale nato, con la smania di avventura nelle ossa, esperto al punto di meritare un invito sulla nave, per una fantastica vacanza. Ho assicurato a tutti che non ci sarà posto per i fannulloni, sul *Glodwin,* se mai dovessi intraprendere un viaggio.

— Saggia idea! — dichiarò Myron. — Tuttavia, personalmente mi ritengo molto qualificato. Come saprai, ho conseguito la laurea proprio alla Facoltà di Cosmologia.

— *Tcha!* — Madame Hester agitò la mano, sprezzante.

— Tutto lavoro a tavolino, di nessuna utilità pratica!

— Non è vero! — protestò Myron. — Ho studiato dinamica spaziale, in tutte le sue fasi, economia gaenica, e le basi matematiche della propulsione transdimensionale. Ho familiarità con il *Manuale dei Pianeti* e con la *Cosmografia gaenica.* Insomma, non sono un dilettante! E non vedo l'ora di mettere alla prova tutto il mio bagaglio di conoscenze.

— Giusto — approvò Madame Hester. — Forse un giorno ne avrai l'occasione. — Prese a un tratto un'aria assente. — A proposito, dal momento che vanti studi così approfonditi, che cosa sai del mondo di Kodaira?

— "Kodaira"? È un nome che non mi dice assolutamente niente.

— E parlavi di conoscenze approfondite! Ah! — sbottò Madame Hester.

— Ci sono migliaia di mondi, alcuni abitati e altri no. Non li posso certo ricordare tutti! E comunque non ne varrebbe di certo la pena, dal momento che le informazioni cambiano ogni anno. È per questo che il *Manuale* ha così tante edizioni.

Myron raggiunse lo scaffale dei libri e ne trovò una copia relativamente recente. Consultò l'indice. — È un nome che qui non risulta.

— Strano.

Il ragazzo si strinse nelle spalle. — A volte, un mondo ha diversi nomi, e non tutti sono segnati sul *Manuale.* Perché ti interessava?

Madame Hester indicò la pubblicazione che stava leggendo. — Questa rivista viene redatta e pubblicata qui a Salou Sain. La leggono gli intellettuali del ceto alto, ed è quindi una pubblicazione di prestigio. Questo è il numero più recente. Ho appena letto un paio di articoli che si occupano entrambi di un argomento molto interessante. Hanno un peso diverso, anche se tutti e due mirano a provocare. Il primo è soprattutto impertinente, il secondo è scritto

da qualcuno che firma con uno pseudonimo, e mi sembra molto più significativo.

Madame Hester prese la rivista tra le dita. Si chiamava, come Myron ebbe modo di vedere, "Nuove vie per il Benessere".

— Il primo articolo è intitolato: LE FONTANE DELLA GIOVINEZZA: REALTÀ o FANTASIA? L'autore, mi dispiace dirlo, ha fatto del sensazionalismo su un argomento molto serio. Ma fornisce comunque una buona dose di informazioni, che altrimenti sarebbero andate perse. La questione è quella del ringiovanimento e della rivitalizzazione dei tessuti, e dunque interessa tutti.

— Certo — confermò Myron. — Che cosa hai scoperto?

Madame Hester abbassò lo sguardo sulla rivista. — Gran parte del materiale è di scarso valore, e l'autore peggiora le cose quando cerca di fare dell'ironia. Inizia con una specie di resoconto storico, al quale fa seguire una discussione su santoni, manie religiose e, naturalmente, guaritori ciarlatani. Poi conclude il pezzo con un aneddoto ilare, che riguarda la Dottrina della Speranza Eterna. Riferisce che la terapia è così costosa e prolungata che molti pazienti muoiono di vecchiaia prima di poter essere ringiovaniti. È un soggetto doloroso, sul quale c'è poco da scherzare.

— E il secondo articolo?

— È diverso, sia nei toni che nei contenuti, e di sicuro è molto più significativo. Sfortunatamente, sono evitati con cura tutti i dettagli espliciti. L'autore, che si firma con lo pseudonimo "Serena", sembrerebbe una donna originaria di quell'area. Descrive alcune ricerche molto avanzate condotte in un mondo remoto che lei chiama "Kodaira". La spinta del lavoro è interamente terapeutica. L'obiettivo è di compensare o invertire gli effetti dell'età, ma senza rimaneggiare inutilmente i geni. La prefazione dell'editore all'articolo è illuminante:

Kodaira è conosciuto come il "Mondo delle risa e dell'allegria" oppure come il "Luogo della Giovinezza Rediviva". La fonte di questa straordinaria aura è una fontana unica nel suo genere e conosciuta come Sorgente Exxil, dove uno scienziato che si chiama Doctor Maximus (ma non è il suo vero nome) ha studiato per primo gli straordinari poteri dell'acqua, e in seguito ha sviluppato la scienza della metacronica. L'autore conosce a fondo il mondo di Kodaira, e usa lo pseudonimo di "Serena" per salvaguardare la propria

privacy. Serena stessa è stata una scienziata a pieno titolo, e ora risiede nelle vicinanze di Salou Sain, dove si dedica alla stesura di articoli basati sulla propria esperienza di stimata botanica. La redazione giudica il suo articolo come uno dei più importanti mai pubblicati su Vermazen.

Madame Hester rivolse a Myron una rapida occhiata, per assicurarsi che la stesse ascoltando. — Che cosa ne pensi? — chiese poi.

— Solo che adesso credo di capire il tuo interesse per "Kodaira", o comunque si chiami.

— A volte, Myron, la tua mancanza di spirito è davvero insopportabile — ribatté Madame, con irritazione contenuta.

— Scusa.

Lei gli buttò il giornale. — Leggili da solo.

Myron lo prese educatamente tra le dita e fissò l'attenzione sull'articolo. Si intitolava *Una rigenerazione per pochi eletti.* Incominciò a leggerlo, dapprima con aria svagata, poi con interesse sempre maggiore. Serena descriveva il Doctor Maximus:

È un ometto instancabile, di immensa energia, che invece di camminare saltella, da un posto all'altro. I pregiudizi, la stupidità e la malafede lo innervosiscono. Respinge sia gli onori che le critiche, e fugge dal peso della società. Ecco perché continua il proprio lavoro su un pianeta che chiameremo Kodaira. L'altra e più importante ragione è una fontana, conosciuta come Sorgente Exxil.

Serena continuava, descrivendo quel che lei chiamava la "Vera Fonte della Giovinezza":

L'acqua sale come un getto vulcanico dalle viscere del mondo, incontrando un'ampia varietà di minerali complessi. Filtra attraverso una fitta giungla e assorbe sostanze utili dalle erbe, dai funghi e dall'humus in decomposizione. Finalmente sgorga, lievemente colorata di verde ed effervescente, nella polla di Exxil. Il Doctor Maximus, originariamente biologo, ha incominciato a interessarsi alle straordinarie creature, simili a tritoni che popolano i fanghi circostanti alla polla. Ne ha notato il coraggio e la longevità, che superava di molto quella degli esemplari simili viventi altrove. Dopo esami e analisi, ha

abbandonato ogni cautela, e ha bevuto l'acqua. I risultati sono stati molto incoraggianti. Così, ha messo a punto un protocollo terapeutico, inizialmente sperimentato solo su volontari. E alla fine, il Doctor Maximus ha organizzato la *Clinica della Nuova età,* e ha incominciato a prendere in cura i pazienti che potevano pagare la retta, tutt'altro che economica.

Serena, con il marito, arrivò su Kodaira per condurre una ricerca botanica. Venne a sapere della clinica e chiese di essere ammessa alla terapia rigenerativa. Iniziò la terapia, e i risultati furono estremamente soddisfacenti.

Nel frattempo, il Doctor Maximus ha continuato le ricerche. Spera di migliorare il metodo e di scoprire i processi di base che lo regolano. Al momento è convinto che l'effetto sinergico sia dovuto a una pluralità di fattori, dei quali è impegnato a ottimizzare i risultati positivi e a ridurre certi noiosi effetti collaterali. Sa che la terapia non è ancora perfetta e teme che non potrà mai perfezionarla, data la complessità del sistema. Per questo, insiste per mantenere rigorosamente segreta la localizzazione della Clinica, e prevenire così l'assalto da parte di storpi, mutilati e moribondi. Per la stessa ragione rifiuta di chiarire se, alla fine, il suo lavoro sarà un beneficio per la società, oppure no.

Myron mise da parte il giornale.

— T'è caduta la lingua? — chiese Madame Hester in tono tagliente. — Voglio la tua opinione.

— L'articolo è interessante, ma vago e misterioso. E dice che la cura è molto costosa.

Madame Hester lo fissò incredula. — "Costosa"? Ma a che cos'altro può servire il denaro, benedetto ragazzo? Il Doctor Maximus vende la giovinezza, e la vita! Non vale forse la pena di pagare?

Myron ci pensò. — Immagino che questo Doctor Maximus ne approfitterà.

Madame Hester proruppe in un'esclamazione di profondo disgusto e tornò alle sue letture. Dopo un po' alzò lo sguardo. — Domani potrai mettere a frutto i tuoi costosi studi. Alzati presto, vai alla Biblioteca Cosmologica e incomincia a svolgere ricerche sistematiche. Consulta gli indici, controlla tutti i riferimenti e dai via libera all'intuizione. Per una volta nella vita dimostrati tenace e ottieni un risultato. Voglio che tu scopra dov'è Kodaira!

Passarono due giorni. Seguendo le istruzioni della prozia, Myron andò a compiere ricerche negli archivi della Biblioteca Cosmologica, senza risultato.

Si convinse che Kodaira era un nome improvvisato per l'occasione, e di questo informò Madame Hester. Lei accolse l'ipotesi senza sorprendersene affatto.

— L'avevo immaginato. Non importa. Domani andremo alla festa in giardino di Sir Regis Glaxen. Dauncy Covarth ha gentilmente accettato di farmi da cavaliere, ma è probabile che ci siano delle persone che gradirei farti incontrare.

— A "me"? Falle incontrare al tuo amato Dauncy.

— Smettila, per favore. E vestiti in modo appropriato. Sarà un'occasione importante.

— Come vuoi — borbottò Myron. — Ma continuo a non capire.

— Capirai, al momento giusto. È molto importante, e avrò bisogno della tua acuta intelligenza.

Myron non sollevò altre obiezioni, e il giorno seguente accompagnò Dauncy Covarth e Madame Hester alla festa. Madame aveva deciso di non passare inosservata, e per l'occasione indossava una blusa color arancio brunito, profondamente scollata, e una gonna verde acido con un vertiginoso spacco sul fianco sinistro. Lo spacco rivelava una generosa porzione della gamba, avvolta in una calza velata gialla. La gamba era lunga e magra, con il ginocchio nodoso, ma Madame era certa che accelerasse il polso e scatenasse gli ormoni di tutti quelli che vi lanciavano uno sguardo.

Le feste di Sir Regis Glaxen erano rinomate per il verde perfetto degli alberi, per il tripudio di fiori e la dolcezza dei prati, oltre che per l'abbondanza del menù e il prestigio degli ospiti. Ma i criteri di giudizio di Madame Hester erano assai rigidi. Arrivò, si fermò sulla soglia del giardino e soppesò gli invitati ruotando rapidamente intorno i penetranti occhi neri. Una compagnia mista, decise, inclusi certi personaggi con i quali non aveva alcuna intenzione di familiarizzare. Per di più, le persone che avrebbe specificamente desiderato incontrare non erano in vista.

Madame contenne l'irritazione e permise a Dauncy Covarth di guidarla fino a un tavolo sul bordo del prato, sotto l'ombra di un grande issopo in fiore. Dauncy le tenne la sedia con puntigliosa galanteria. Myron pensò che l'esibizione, incluso lo schioccare dei tacchi, fosse un tantino eccessiva, ma Madame Hester accettò compiaciuta. Si avvicinò un cameriere e Dauncy, con aria da intenditore, ordinò un *punch pingaree* per tutti.

Comparve anche Sir Regis Glaxen: un gentiluomo di mezza età, con la

feccia rosea e rotonda, la corporatura grassoccia e l'aria gioviale. Si chinò e baciò Madame Hester sulla guancia.

— Lo troverai strano — le disse — ma i rami dell'issopo mi impedivano di vederti in faccia, e ho scorto solo, da lontano, un'incantevole gamba gialla. Allora mi sono detto: "La conosco, quella gamba così seducente! È della mia strepitosa amica Hester Lajoie!". E nella fretta di venirti a salutare ho persino inciampato in una petunia, ma non mi sono fatto niente, ed eccomi qui.

— Adulatore — squittì Madame. — Adoro sentirti parlare così, anche se è chiaramente una bugia. Non voglio che tu smetta mai.

— Questo è un giardino incantato, mia cara — dichiarò imperterrito Sir Regis. — Qui niente può incominciare o finire. L'escatologia è una sirena incantatrice!

Madame Hester corrugò la fronte. — So a malapena come si scrive, figuriamoci se voglio discuterne.

Ma Sir Regis si sedette. — Il passato e il futuro non esistono, esiste solo il battere d'ali dell'attimo presente. Dimmi, carissima Hester, hai mai pensato di misurare la durata esatta di questo istante? Io ci ho provato, ma adesso ne so meno di prima. È un secondo o un decimo di secondo?

O un centesimo? Più ci pensi e più ti confondi. La verità sfugge, e non riesci ad afferrarla.

— Sì, è molto interessante. Ci penserò, o suggerirò a Myron di fare qualche calcolo. Intanto, perché non mi dici chi c'è oggi?

Sir Regis guardò il giardino circostante con amaro scetticismo. — Non sono sicuro di saperlo. A volte mi sembra di sollazzare tutti i cani e i porci di Salou Sain, senza averli minimamente invitati. Eppure sono divertenti, e bevono il mio vino migliore con gusto davvero lusinghiero.

— Dicevi che avresti invitato un certo editore che mi interesserebbe conoscere.

— Infatti. Ti riferisci a Jonas Chay, credo. Un uomo che ha il coraggio di divulgare a testa alta, bada bene, il "Notiziario Vegetariano".

— Preferisco associarlo con "Nuove vie per il Benessere" — replicò Madame Hester con grande dignità. — È una pubblicazione molto più seria.

— Può darsi. Temo comunque di non poterti accontentare. A quanto pare, Jonas Chay ha qualcosa di meglio da fare. — Sir Regis scrutò in giardino e indicò qualcuno. — Vedi quel tipo alto laggiù, con la faccia da pesce lesso? Quello è l'assistente di Chay. Credi di poterti accontentare di un sostituto?

Madame Hester osservò a lungo il gentiluomo in questione, che indossava un abito nero, una cravatta color terra e delle lunghe scarpe marrone-gialle, a punta.

— Magari è meno frivolo di quanto sembra — commentò poi. — Sarò felice di conoscerlo.

Sir Regis si allontanò prontamente e ritornò con il gentiluomo. — Ti presento Ostvold Socroy — disse. — È l'assistente di Jonas Chay alla redazione di "Nuove vie per il Benessere". Ostvold, le presento Madame Hester Lajoie, donna di mondo e fresca proprietaria di un'eccellente nave spaziale, il *Glodwin.*

— Piacere di conoscerla — sorrise Madame Hester. — Si sieda, prego, e mi parli di lei.

Ostvold Socroy l'accontentò. — Non c'è molto da dire. Lavoro nel mondo delle idee. Penso, giudico, cerco di comunicare e di dare un po' di ordine alle cose.

Madame Hester ascoltò pazientemente, esprimendo qualche occasionale commento, e sorrise di tanto in tanto, anche se c'era ben poco in grado di affascinarla in un uomo come Socroy. Era magro e ossuto, con una faccia lunga e pallida, la barba nera e la fronte alta. Magari gli avrebbe anche perdonato l'aspetto, se non fosse stato per il modo di fare così ilare e condiscendente, come se la considerasse una donna piena di manie divertenti, e priva di qualunque interesse. Si sentì ancora più prevenuta quando lui rifiutò di ingerire qualsiasi cosa che non fosse un tè alle erbe, e si giustificò dicendo che voleva prevenire l'euforia indotta dalle bevande forti.

— Ma adesso basta parlare di me — disse Socroy alla fine. — Mi dica qualcosa della sua nave spaziale!

— C'è poco da dire — replicò educatamente Madame.

— È un acquisto ancora troppo recente.

— Non è entusiasta delle nuove prospettive che le si schiudono? — esclamò lui.

— Non sono la viaggiatrice intrepida che lei crede — lo gelò Madame Hester con voce asciutta. — Ho visto la nave solo una volta. Mi hanno detto che è robusta, e lo scafo è verniciato con colori molto gradevoli. L'interno è comodo, e ben attrezzato. I miei amici vogliono convincermi a organizzare una crociera, ma il mio calendario sociale non me lo permette. Un giorno, forse. Chissà.

Ostvold Socroy rise, con garbo. — Quando verrà il momento, spero che sarà così gentile da aggiungermi alla lista dei suoi ospiti. Conosco parecchi trucchi con le carte, canto e suono il liuto. Le assicuro che posso essere molto divertente e di compagnia.

— Mi fa piacere — disse Madame Hester. — Ne prenderò subito nota. — Tolse un pezzetto di carta dalla borsetta e vi scarabocchiò sopra qualcosa. — Immagino che potrò trovarla al giornale.

— Certo! Mi chiami quando vuole!

Madame Hester annuì. — Con le sue conoscenze di editoria, darà un apporto gradevole alla nostra crociera. Immagino che sia lei a decidere quali articoli pubblicare, diciamo, sulle "Nuove vie per il Benessere".

— Certo. Almeno in parte.

— Ed è stato lei a scegliere i due articoli sul tema del ringiovanimento?

— Sicuro! Il primo l'ho scritto di persona, come introduzione per il secondo, che era molto più specifico.

— Oh. Era davvero divertente. *Molto* divertente. E il secondo? Quella "Serena" mi incuriosisce così tanto. Immagino che lei l'avrà conosciuta di persona.

Socroy imbronciò le labbra. — No, purtroppo. È stato Jonas Chay a occuparsene.

— Ma immagino che anche lei si sarà fatto un'opinione sulla sua attendibilità.

Socroy si strinse nelle spalle, un po' a disagio. — Non proprio. Non mi è stato richiesto.

— Vive qui da noi, se non ho capito male. Magari la conosco. Me lo dica in confidenza, come si chiama?

Socroy rise, benevolo. — Mi chieda qualcos'altro, cara signora. Non divulghiamo mai le fonti su argomenti del genere: è contro l'etica professionale.

Madame Hester annuì lentamente. — Capisco. — Prese tra le dita il foglietto sul quale aveva annotato il nome di Socroy e lo considerò con aria pensosa. Arricciò il naso. Fissò su Socroy i suoi occhi neri, da pappagallo. Anche lui la guardò.

— Naturalmente non voglio costringerla a venir meno alla sua etica — disse Madame. — Ma c'è una cosa che può riferirmi senza infrangere l'etica professionale. Mi accontenterò di quella. Chi è lo scienziato che l'autore ha

accompagnato nella sua spedizione verso Kodaira?

Socroy fece una smorfia. Guardò il foglietto, poi di nuovo Madame Hester. — In effetti, è un particolare che esula dall'etica professionale... Posso parlare senza scrupoli.

Madame Hester approvò con un cenno del capo. — Lei è di una logica stringente. Immagino che sarà l'uomo di punta della sua redazione! Dunque, mi dica, come si chiama lo scienziato?

Socroy guardò in alto verso i rami folti dell'issopo, strinse le labbra a cuore, e finalmente si confidò. — È, o meglio *era,* il professor Andrey Ontwill. Purtroppo, gli è stato fatale proprio un incidente nella giungla di Kodaira, in quello stesso viaggio. Le sue ricerche erano finanziate dall'Istituto di Scienze botaniche dell'università.

— Non ho altro da chiederle — dichiarò Madame Hester. — Non ho mai conosciuto lo sfortunato professore, e probabilmente non incontrerò mai la sua vedova. Anzi, ho già dimenticato anche la nostra conversazione. — Prese il foglietto e lo infilò con cura nella borsa.

— Quando pensa di organizzare la sua crociera? — chiese Socroy, in tono casuale. — Lo chiedo perché, nel caso fossi invitato, dovrei organizzarmi per chiedere un periodo di ferie.

Madame annuì. — In questo momento non so dirle una data precisa. Ho molti impegni, e devo aspettare che le circostanze siano favorevoli.

— Uhm — commentò Socroy. — Il primo dei Dieci aforismi del Barone Bodissey dice: "Prima è meglio di poi". È il detto che preferisco.

— Bravo — ribatté Madame. — Ma lei capisce che una crociera non si può decidere dall'oggi al domani. Bisogna stabilire il programma, e organizzarsi.

Dauncy Covarth si sporse in avanti, abbozzando un ironico inchino di scusa. — Mia cara amica, l'esperienza mi ha insegnato una triste verità: il tempo scorre in una direzione sola! I giorni passano e nessuno di noi ringiovanisce. A volte, si rimandano i progetti, e alla fine ci si accorge che sono rimasti solo un sogno! Rimandare non è altro che rubare tempo alla vita!

Madame Hester, alla quale piaceva pensare che il tempo per lei non scorresse affatto, non gradì l'intrusione di Dauncy. — Può darsi. Ma personalmente odio questi discorsi così tristi. Sono sicura che non perderò mai la mia sete di vita, e di amore. E non tollero punti di vista diversi.

Ostvold Socroy inclinò la testa di lato. — Una determinazione che le fa onore, cara signora!

— Grazie — replicò lei. Percorse con lo sguardo tutta l'ampiezza del giardino. — Qui non c'è davvero nessuno che mi interessi. Myron? Dauncy? Sono pronta ad andare.

Dauncy scattò in piedi e le scostò la sedia. Anche Ostvold Socroy si alzò in piedi. Si inchinò di nuovo. — Molto lieto di averla conosciuta. Spero che ci incontreremo presto.

— Non vedo l'ora — replicò Madame. Si appoggiò al braccio di Dauncy Covarth e si incamminò sul prato per raggiungere Sir Regis, che era in piedi vicino al portale di marmo dell'ingresso, per dare il benvenuto a una coppia di ospiti in ritardo. Madame Hester si fermò per scrutare i nuovi arrivati. — Dauncy, chi è quella gente?

Dauncy studiò con attenzione i due, tirandosi i baffi.

— Mi dispiace, ma non lo so.

— Ho già visto quell'uomo da qualche parte — borbottò Madame Hester, quasi tra sé. — È un tipo notevole, non credi? E la donna è molto bella, anche se il suo abito da sera non dimostra grande buongusto.

Myron sbirciò l'abbigliamento quasi carnevalesco della prozia ma non fece commenti. I nuovi arrivati sembravano persone di rango. L'uomo aveva i capelli bianchi, la figura alta e il portamento eretto, e un viso dai lineamenti forti. Sembrava assai più vecchio della propria compagna, che Myron giudicò molto attraente. Di lei non era facile capire l'età, sembrava al tempo stesso saggia e ingenua, un contrasto affascinante. I folti riccioli biondi erano raccolti da una rete, sulla nuca. La pelle era liscia e ambrata, splendente di salute e di vita all'aria aperta. L'abito da sera bianco che aveva suscitato le critiche di Madame Hester, brillava per semplicità e per come le aderiva alla figura elegante.

— Myron, cerca di controllarti — disse Madame, seccata. — Vuoi spiegarmi perché scalpiti?

— Scusa.

Madame accettò le scuse e tornò a guardare i nuovi arrivati. — Mi domando chi siano — bisbigliò. — Lui è sicuramente un personaggio in vista, ed è chiaro che ha perso la testa. Succede, quando una ragazza carina guarda due volte un uomo in età! Spero proprio, caro Myron, che quando sarai vecchio cercherai di comportarti in modo più dignitoso.

— Certamente — assicurò Myron. — Non farò sogni a occhi aperti, a meno che non ci siano buone speranze di realizzarli.

Madame Hester sbuffò. — Venite. Andiamo a vederci chiaro.

Tutti e tre raggiunsero il portale e si fermarono. — La tua festa è deliziosa ma dobbiamo proprio andarcene, caro Regis — si scusò Madame. — Ti ringraziamo di tutto.

— Sono felice che tu abbia trovato il tempo di venire — ribatté il padrone di casa. — A proposito, permettimi di presentarti Jonas Chay, l'editore di "Nuove vie per il Benessere". E questa è Madame Betka Ontwill, una delle sue giornaliste. Madame Hester Lajoie, Myron Tany e Dauncy Covarth.

— Lieto di conoscerla — disse Jonas Chay.

— Il piacere è mio — replicò Madame.

Madame Hester telefonò a Betka Ontwill nella sua villa al margine della Landa di Angwyn, nella campagna otto chilometri a sud di Salou Sain. Si guardarono sullo schermo.

— Forse si ricorda di me — salutò Madame Hester. — Ci ha presentato Regis Glaxen, quando siete arrivati alla festa. Sono Hester Lajoie.

— Oh, sì. Mi ricordo bene. La signora con i capelli rossi e le calze gialle.

— Sì, mi sembra — concesse Madame Hester, magnanima. — Il suo abito, se non ricordo male, era di una semplicità piena di buongusto, sinceramente incantevole.

— Grazie. Mi fa piacere sentirlo da lei, che è una celebrità.

— Una celebrità? — Madame Hester si lasciò sfuggire una risatina maligna. — Chissà perché? Forse...

— Sir Regis mi ha riferito che lei possiede una nave spaziale — continuò placida Madame Betka. — Sono sicura che le darà un gran senso di libertà.

— Oh, la nave spaziale. Mi è stata assegnata come risarcimento danni in una causa civile, ma non sono certo un'appassionata di volo interplanetario! Piuttosto, ho chiamato per farle i complimenti a proposito del suo articolo sulla rivista di Jonas Chay, quello sulla rivitalizzazione! È un argomento al quale sono molto interessata.

Seguì una pausa di parecchi secondi. — Conosco l'articolo — disse poi Madame Betka, con grande cautela. — Se ricordo, era firmato da una certa "Serena". Evidentemente, l'autrice desidera rimanere anonima.

— Sì, è chiaro. Tuttavia, sarei felice di averla a cena da me, domani sera. Manderò la mia auto a prenderla, e le prometto che la cucina sarà eccellente. L'identità di "Serena" non verrà svelata, e le assicuro il massimo della riservatezza.

Altra breve pausa. Poi Madame Betka parlò di nuovo, e la voce era freddissima. — Mi chiamo Betka Ontwill, e lei sta facendo delle illazioni sgradevoli e assolutamente fuori luogo.

— Ah, sì? — Madame Hester rise. — Se le mie illazioni sono fuori luogo, allora il mistero si infittisce.

— Che assurdità — protestò Madame Betka. — Non ho nient'altro da dirle. E adesso, se vuole scusarmi...

— Aspetti un momento. Suo marito si chiamava Andrey Ontwill. Il Registro dell'Istituto di botanica parla di un professor Andrey Ontwill che, circa trentacinque anni fa, insegnava e viveva nel campus insieme alla moglie Betka Ontwill. È straordinario!

— Già — confermò seccamente Madame Betka.

— Lei è una donna di grande bellezza — continuò Madame Hester — che veste abiti giovanili. Ha il portamento eretto e l'aspetto forte, e non si riesce di certo a capire all'istante la sua età. È possibile che esistano due Betka Ontwill, e che tra loro non ci sia alcuna relazione? È possibile che entrambe abbiano sposato uno scienziato di nome "Andrey" e che siano partite con lui per una spedizione nella giungla? E che i due mariti siano morti in circostanze straordinariamente simili? È tutto molto strano. Le coincidenze non possono arrivare a tanto, specialmente dopo che una certa "Serena" ha pubblicato un articolo in cui descrive il suo ringiovanimento, sul pianeta di Kodaira. Sono confusa... ma anche molto, *molto* curiosa.

La voce di Madame Betka si indebolì appena. — La sua è una curiosità fuori luogo.

— Sbagliato. Ha reso pubblica la sua storia con un articolo, e dunque adesso la curiosità del pubblico è legittima.

— Ho usato uno pseudonimo! — le ricordò Madame Betka. Strinse le labbra e si rese conto che quella sardonica vecchia signora l'aveva portata ad ammettere molto di più di quanto non avesse voluto.

— Stia tranquilla — ribatté Madame Hester. — Non griderò ai quattro venti quello che ho saputo. Desidero le informazioni solo per uso personale. Ho il diritto di chiederle, mi pare, e lei non può lamentarsi, dal momento che è stata la prima a solleticarci con allusioni e misteri. Ha fatto come quelle ragazze che stuzzicano i coetanei fino a portarli in uno stato di assoluta frenesia erotica, per poi saltare su a gridare: "Ma come hai osato!".

— Non era nelle mie intenzioni. Ho scritto l'articolo solo perché Jonas

Chay mi ha offerto una cospicua somma di denaro, di cui avevo assoluto bisogno.

— Questo è irrilevante. L'effetto è lo stesso, e io ho il diritto di continuare le mie ricerche. Non sono più giovane, e presto verrà il momento in cui dovrò guardare la vita da dietro un velo, per così dire. Cercherò di ritardare quel momento con tutti i mezzi, inclusi quelli citati da "Serena".

Madame Betka rise divertita. — È un desiderio comune a molti!

— Può darsi. Ma non ci sono altre Hester Lajoie. Mi sono ritagliata il mio sentiero personale nella selva della vita, e intendo resistere alla dissoluzione con le unghie e con i denti.

— Certo, ma io sono vincolata a un segreto, del quale preferisco non divulgare le circostanze.

Madame Hester annuì. — Di sicuro non al telefono — concesse. — Ne parleremo domani sera a Villa Sarbiter.

— Non posso assicurarglielo.

— Suvvia! — la lusingò Madame Hester. — Gusteremo un'ottima cena, e le farò assaggiare i miei vini migliori! Sarà un incontro tranquillo. Le assicuro che così la misteriosa "Serena" potrà salvarsi dal vespaio di clamori e di pubblicità che altrimenti rischierebbe di trovarsi addosso.

Madame Betka la fissò con ostilità. — È un ricatto? — chiese.

— Ha scelto proprio la parola esatta — confermò lei.

— Ma sarà un processo indolore, nel corso di una cena eccellente.

— Vedo che le manca ogni pudore! — ribatté Madame Betka, con voce tesa.

— Lei mi fa torto! Non servirei mai uno stinco di *Spanzenheimer* con le code piccanti, e neanche il sangue di toro alla zingara con un piatto di pesciolini in salamoia.

— Questa, almeno, è una prospettiva incoraggiante. — Madame Betka esitò, combattuta tra emozioni contrastanti.

— Allora siamo d'accordo — concluse Madame Hester, fiduciosa. — Manderò la mia auto a prenderla intorno alle sei.

La lunga auto nera di Madame Hester giunse da Betka Ontwill all'ora fissata, e la trasportò a Villa Sarbiter. Madame Hester uscì per accoglierla, e la scortò nel grazioso salottino privato verde e grigio, dove il maggiordomo servì gli aperitivi e dove in breve vennero raggiunte da Myron.

— Come sai, Madame Betka è una veterana di viaggi verso mondi lontani

— spiegò Madame Hester al nipote.

— Sfortunatamente, il marito è rimasto ucciso nell'ultima spedizione. — Lanciò un'occhiata alla sua ospite. — Ho peccato di scarso tatto? L'addolora parlarne?

Madame Betka scosse la testa e sorrise. — Ormai il dolore si è attenuato, e posso parlarne. Quel giorno, Andrey si era addentrato nella giungla, per prendere campioni di linfa da un albero del ferro. Una creatura chiamata "uccello bottiglia" si è posata su un fascio di pigne proprio sulla cima dell'albero. Sono pigne pesanti anche dieci chili, essenzialmente in ferro. Una si è staccata, ed è precipitata per trenta metri, uccidendo mio marito all'istante. Sono sicura che non ha nemmeno avuto il tempo di capire che cosa fosse.

— Il modo migliore per andarsene — commentò Madame Hester. — A parte questa tragedia, lei ha condotto una vita comunque straordinaria. Sono sicura che le siano rimasti dei ricordi meravigliosi. Per esempio, dov'era diretta la sua ultima spedizione?

Madame Betka scrollò la testa. — Non è importante. Su questo preferisco sorvolare.

— Ma certo! — ribatté la padrona di casa.

Myron le guardò discutere di altre questioni che non lo interessavano affatto. Piuttosto, fissò l'attenzione sulla gradevolissima immagine che Madame Betka offriva di sé. Quella sera indossava un sobrio abito azzurro e grigio, che metteva in risalto la splendida carnagione, e che neppure Madame Hester avrebbe potuto criticare. All'inizio, Myron l'aveva considerata un'avvenente giovane donna non molto più vecchia di lui. Portava i riccioli dorati raccolti dietro la nuca, con due ciocche libere ai lati del viso che le scendevano fino alle spalle. La pelle era tesa e soda come la panna montata, abbronzata dai raggi di chissà quali soli lontani. Ma, senza andarli espressamente a cercare, Myron incominciò a notare certi piccoli segni che smentivano le prime impressioni. Il corpo non possedeva, intatta, tutta la flessibilità giovanile. Mentre si recavano in sala da pranzo, Myron notò che le articolazioni delle anche, del ginocchio e delle caviglie sembravano come irrigidite. Madame Betka camminava con grande attenzione, senza elasticità, né particolare scioltezza. Era pur sempre una vista molto gradevole, pensò lui, ma non la tenera pollastrella che gli era parsa all'inizio.

Come Madame Hester aveva promesso, la cena fu uno spettacolare

susseguirsi di dieci portate e nove vini. Era chiaro che la padrona di casa mirava a indurre nell'ospite uno stato di sazietà e di semieuforia, in modo da poterle chiedere qualunque cosa senza sentirsi opporre un rifiuto. Myron aveva visto in azione la stessa tecnica già altre volte.

Al dolce, Madame Hester pregò Betka Ontwill di raccontare una delle sue spedizioni più interessanti.

Lei sorrise e scrollò la testa. — Ho paura di annoiarvi. In genere il nostro lavoro è molto ripetitivo: raccogliamo campioni e fatichiamo per accamparci in luoghi isolati e selvaggi... il che non è affatto divertente perché l'ambiente è quasi sempre ostile. Ma ci piace il nostro lavoro, e le difficoltà non ci spaventano. Andrey era uno scienziato di grande talento e un uomo dolcissimo. Perderlo è stato un colpo terribile.

— Oh, ne sono sicura! — annuì Madame Hester, comprensiva. — Eravate lontano dalla civiltà, quando è successo?

Madame Betka si lasciò sfuggire un piccolo sorriso amaro. — Io non c'ero. Mi trovavo in una clinica del luogo per sottopormi a un ciclo di terapie, e passò una settimana prima che il vice di Andrey mi informasse dell'incidente.

— Che cosa orribile! E allora, che cosa fece?

Madame Betka si strinse nelle spalle. — Seppellimmo Andrey sul posto, e io continuai il trattamento alla clinica, perché sarebbe stato inutile rinunciare. — Rivolse a Madame Hester un'altra benevola occhiata. — Lo dico perché è già implicito nell'articolo.

Sulle labbra della padrona di casa comparve una piccola smorfia, che subito sparì.

— Alla fine — continuò Betka Ontwill — ho raccolto l'attrezzatura e il materiale, e sono tornata a Vermazen per riposarmi e organizzare il futuro. Tutto qui. In un certo senso, mi dispiace di aver scritto quell'articolo per Jonas. È stata un'indiscrezione, ma il compenso era una tentazione troppo forte. Mi ha permesso di azzerare in un colpo solo tutti i nostri debiti.

Madame Hester parve esitare, poi affettò un piccolo sorriso cauto. — Lo so che non vuole parlare di quel trattamento... ma mi dica almeno una cosa: come si fa per essere ammessi alla clinica?

— Non lo so. Davvero. Il medico è un tipo capriccioso, per non dire di peggio. Usa metodi alquanto insoliti.

— Alla clinica non arrivano domande?

Madame Betka incominciò a giocherellare con lo stelo del suo bicchiere di

cristallo. — Non credo di voler dire altro, sull'argomento.

— Risponda almeno a questo: lei potrebbe almeno raccomandare un nuovo paziente?

— No.

Madame Hester studiò con lugubre attenzione la sua interlocutrice. — Non voglio intromettermi nei segreti altrui, dunque non farò altre domande.

— Sono contenta di sentirglielo dire — approvò Madame Betka. — Le mie risposte non farebbero che esasperarla.

La cena si concluse e Madame Betka venne riaccompagnata a casa, al margine della Landa di Angwyn.

L'auto nera era appena partita, per riportare Betka Ontwill a casa. Myron stava per ritirarsi in camera, ma Madame Hester lo trattenne. Lui si lasciò ricadere in poltrona e attese, mentre lei camminava avanti e indietro per la stanza, a grandi passi. Si era cacciata le dita nei capelli color rosso bruciato, per arruffarli ancora di più. Finalmente si arrestò, e con una piroetta si voltò a guardarlo.

— Allora? Che cosa ne pensi?

Lui la fissò con espressione indifferente. — Di che cosa?

— L'hai sentita, quella donna odiosa! È viscida come un serpente! È arrivata qui con l'intenzione di non dirmi assolutamente niente, ha divorato la cena e, quando ha bevuto anche l'ultimo bicchiere di vino, si è inchinata tre volte per rispettare le formalità, e poi se n'è andata, lasciandomi all'oscuro più di prima. Mi ha dato solo sorrisi affettati, falsità e parole ambigue. L'avrai notato anche tu!

— Vi ascoltavo appena.

Madame Hester lo incenerì con lo sguardo. — A volte, Myron, la tua ottusità mi spaventa! Ti rendi conto che quella donna è più vecchia di me?

Lui si strinse nelle spalle e si accigliò. — Mi era sembrato che non fosse più di primo pelo.

— Su questo, almeno, hai ragione. Ha sposato Andrey Ontwill trentacinque anni fa.

— Si mantiene in maniera strepitosa! Credi che sia lei la "Serena" dell'articolo?

— Ma certo! L'ha perfino ammesso!

Myron annuì giudiziosamente. — Sembra proprio che la terapia abbia fatto miracoli. Ha l'aspetto di una ragazzina! Quella, almeno, è l'immagine che dà

di sé.

— E io, allora? — esclamò Madame Hester, in tono appassionato. — Tutti sostengono che trasmetto un'energia capace di sconfiggere il tempo! Dentro mi sento giovanissima: ho le ossa, lo spirito e i desideri di una ventenne! Dauncy Covarth dice che attraverso la vita danzando come una ninfa attraversa la primavera eterna dell'immaginazione...

— Dauncy sa essere molto eloquente.

Madame Hester ricominciò a camminare avanti e indietro. Dopo qualche secondo Myron sbadigliò e si alzò in piedi. — Credo che sia proprio venuto il momento di...

— Per favore, siediti — lo zittì lei. — Te lo dirò io, quando sarà il momento. E adesso non ho ancora finito! Qualunque sia il segreto, ho il diritto di conoscere la verità! Perché mai non dovrei partecipare al miracolo? Non ce ne ragione, no?

Myron rimase seduto in silenzio, mentre Madame Hester camminava avanti e indietro.

All'improvviso si girò di nuovo verso di lui. — Studi alla Facoltà di Cosmologia, ed è ora che tu metta a frutto la tua costosa educazione. Devi localizzare "Kodaira".

Myron rise e si passò le dita tra i lisci capelli biondi. — Mia cara, Kodaira è un nome inventato! È solo il prodotto di una fervida immaginazione femminile! Non esiste!

— Stupidaggini! Magari sarà anche un nome inventato, ma esiste, eccome! Voglio che tu lo identifichi e lo localizzi.

— Sembra facile, a parole. Ma non ho neanche un indizio!

— Ne hai a decine, di indizi! Il professor Ontwill era un botanico; vai in Facoltà, trova i dati che si riferiscono all'ultima spedizione... l'itinerario e il luogo della morte, per esempio. Sarà pur registrato, da qualche parte!

— Può darsi. E poi?

Madame Hester squittì per l'eccitazione come una scolaretta. — Non lo immagini, sapendo che ho il *Glodwin* a disposizione? Tenterò un viaggio.

Myron non parve affatto sorpreso. — Non è un progetto facile.

— Certo che non lo è! Ma posso contare su Dauncy Covarth, e lui se ne intende di queste cose.

— Se è per questo, me ne intendo anch'io.

— Forse. Ma le tue conoscenze sono solo teoriche, mentre Dauncy ha

avuto molte esperienze pratiche.

— Capisco.

Madame Hester distolse lo sguardo. — Forse avrai notato che Dauncy e io siamo stati molto insieme, di recente — confessò, in tono pensoso. — Sono un po' più vecchia di lui, ma che importa? Le nostre anime si trovano in sintonia. Dauncy dice che mai, prima d'ora, aveva sperimentato una simile unità di intenti. Dice che ha ritrovato le sue emozioni e non vuole sentire parlare di età, perché secondo lui i comuni interessi e la generosità di cuore sono più importanti dei pochi anni che ci separano.

Qualche decina, pensò Myron, ma si guardò bene dal dirlo. — Dunque, hai intenzioni serie, con lui? — azzardò.

Madame Hester squittì di nuovo. — È un uomo molto distinto, attraente e sofisticato. I suoi modi sono perfetti, e veste con eleganza cosmopolita. Se mi farà una proposta, la prenderò in seria considerazione.

Interessante, pensò Myron. Specialmente alla luce di certe altre informazioni in cui si era imbattuto per caso.

Si alzò di nuovo in piedi. — È ora che vada a letto. Domani andrò a controllare le spedizioni di Ontwill.

A cena, il giorno seguente, Madame Hester lo scrutò con attenzione. — Hai fatto progressi? — chiese.

— Incomincio ora a mettere insieme i tasselli del mosaico.

— E arriverai a un quadro completo?

— Credo di sì.

Madame Hester approvò con un cenno del capo. — Anch'io ho delle buone notizie! Dauncy si è messo totalmente a mia disposizione. Assumerà una ciurma di professionisti esperti, in grado di far funzionare il *Glodwin* con la massima competenza. Poca gente, si capisce. Non prenderemo a bordo né passeggeri né dilettanti di nessun tipo. Dauncy sarà il capitano e il navigatore. Io sarò quella che lui definisce scherzando "La Gran Visir", e avrò sempre il diritto di dire l'ultima parola. Dauncy insiste sull'ordine, e insieme reggeremo la nave con efficienza spartana.

— Benissimo — borbottò Myron. — Spero che il tuo rifiuto dei passeggeri non riguardi anche me.

Madame Hester strinse le labbra. — Mio caro Myron, non sarà un viaggio di piacere. Punterà a un unico obiettivo: la terapia per il mio povero corpo, che mi ha servito così bene ma che probabilmente ha bisogno di una

regolata, per così dire. Dauncy e io abbiamo deciso che non ci saranno deroghe.

— Ma ci sarà pure qualcosa in cui posso rendermi utile! — protestò Myron. — Ho tutti i numeri necessari, sia fisici che mentali!

Madame Hester rise. — Certo! Sei un bel ragazzo, esperto in cosmologia. Ma sarà Dauncy a occuparsi di reclutare la ciurma.

Dal salotto si avvicinarono dei passi. Madame girò la testa per ascoltare. — Eccolo che arriva. Prendilo in disparte e spiegagli il tuo caso.

Myron non se lo fece ripetere due volte. Uscì e raggiunse Dauncy Covarth nell'atrio. — Ho saputo che stai reclutando la ciurma per il *Glodwin.*

Dauncy appese il mantello e si fermò con la mano a mezz'aria. Gli lanciò un'occhiata, con i baffi vibranti e ispidi. — Pare di sì — ammise.

— Madame mi ha detto che se voglio un posto a bordo devo chiederlo a te. Naturalmente saprai che all'università mi sono specializzato in cosmologia.

Dauncy sorrise e scosse la testa. — Temo proprio che non sia di grande utilità, mio caro ragazzo. E comunque ho già scelto il personale specializzato per l'equipaggio, e non ci sono proprio altri posti vacanti. Mi dispiace, non c'è niente da fare.

Madame Hester si era avvicinata per ascoltarli e aspettava, in piedi sulla soglia. Dauncy la guardò, al di sopra della spalla. — Dunque eccoti qui, mia cara. Ho appena spiegato a Myron che il personale del *Glodwin* è già al completo. — Tornò a guardare il ragazzo. — Prepariamo una spedizione di lavoro e non ci serve del personale di intrattenimento per i passeggeri.

— Magari un'altra volta, per un viaggio meno impegnativo — disse Madame al nipote, in tono gentile.

— Sicuro — ribatté lui. — Il mondo non finisce qui.

Madame Hester lo soppesò attentamente con lo sguardo. — Sembra che la cosa non ti interessi. Non avrai smesso di occuparti del caso Ontwill, spero.

— No, infatti. Ho raccolto molte informazioni significative. E mi sono imbattuto in un'affascinante traccia secondaria.

— Le tracce secondarie non mi interessano, Myron. Per favore, fammi un resoconto sommario di quel che hai scoperto.

— Non posso ancora. Ci sono un paio di particolari incerti. — Myron si girò verso la porta.

— Dove vai? — lo richiamò Madame, con voce stridula.

Il ragazzo fece con la mano un gesto vago. — Oh... in nessun posto

particolare.

Se ne andò da Villa Sarbiter, e la prozia si macerò nel dubbio. — Si comporta in modo strano — disse a Dauncy.

— Non l'hai notato?

Dauncy replicò con una piccola risata brusca. — Non ho il tempo di badare anche a Myron. È senza dubbio un ragazzo simpatico, ma a Volte lo trovo un po'... vacuo, e privo di iniziativa.

— Non ne sarei così sicura. Mio nipote è una creatura sconcertante. A volte sembra insipido e con la testa sulle nuvole, ma ha dimostrato una intelligenza rara.

— Forse. — Dauncy cancellò Myron dalla propria attenzione. — Ci sono buone notizie. L'equipaggio è al completo: un bel manipolo scelto di veterani. Tra due o tre giorni si metteranno a disposizione, e saremo pronti a salpare.

— Voglio conoscerli, al più presto. Puoi portarmeli qui a Villa Sarbiter?

— Certamente. Organizzerò la cosa e ti farò sapere.

— Bravo.

Passarono due giorni. Myron rimase lontano dalla Villa, e Madame Hester incominciò a tormentarsi. Il ragazzo era un mostro a lasciarla sulle spine in quel modo. Eppure, sapeva bene con quanta ansia lei aspettasse quelle informazioni, e come la inquietasse il non sapere. Un mostro, sì. Che la lasciava lì a macerarsi e intanto chissà dove si era cacciato. Per fortuna c'era Dauncy Covarth, il suo porto nel mare in tempesta. Lui sì che era forte e coraggioso, un vero gentiluomo al quale non importava nulla della loro differenza di età. Con acuta sensibilità arrivava a comprendere l'essenza più intima di una persona, soddisfaceva il suo desiderio di comprensione e le regalava attimi di intensa gioia. Dauncy era un gioiello, un tesoro, una roccia. Era l'unico a meritare la sua fiducia.

Il mattino del terzo giorno, Myron telefonò a Villa Sarbiter. Madame Hester era in un tale stato di prostrazione da non riuscire nemmeno a parlare. — E allora, Myron? — riuscì a dire. — Siamo rimasti tutti orrendamente in sospeso per colpa tua! Ci tieni a secco di informazioni e intanto le cose vanno avanti! Dove sei? Devo parlarti subito, perché stasera incontrerò l'equipaggio del *Glodwin* al completo. Mi sentirò un'idiota, se non potrò neanche accennare a quale sarà la destinazione.

— Se è per questo, non preoccuparti! La destinazione esiste. Ormai l'ho in pugno da un bel pezzo.

La voce di Madame Hester si incrinò, nonostante il tentativo di parlare in tono pacato. — E allora, perché diavolo non hai fatto il tuo dovere e non sei venuto subito a mettermi al corrente?

— Pranzeremo insieme e si chiarirà tutto.

— No, accidenti! — esplose Madame Hester. — Se non ti dispiace voglio saperlo subito, quel che hai scoperto. *Subito,* in questo preciso istante!

— Mi dispiace, ma adesso proprio non c'è tempo. Conosci piazza Floiry, a nord del Mercato Vecchio?

Madame Hester sospirò con condiscendenza. — Non è una parte della città che muoio dalla voglia di visitare.

— Quest'oggi dovrai proprio fare un'eccezione, li aspetto a mezzogiorno in punto, sotto l'orologio della Torre del Banjo.

Madame protestò vivacemente. — Che fastidio inutile! Non riesco a immaginare che motivi hai, per chiedermelo.

— Ti spiegherò tutto in dettaglio quando ti vedo.

— Myron, per favore, non essere indisponente! È una bruttissima zona, che preferisco evitare. Perché insisti, in una simile sciocchezza?

— Solo perché ho già prenotato un tavolo nel ristorante vicino.

— E va bene. Per favore, non farmi aspettare.

Myron arrivò all'appuntamento con dieci minuti di anticipo, e trovò Madame Hester già lì, che camminava avanti e indietro sotto l'orologio. Per l'occasione, aveva scelto un abbigliamento quanto mai appariscente: una cappa verde, che le svolazzava attorno ai fianchi e i pantaloni larghi, a strisce verdi, azzurre e nere, infilati in un paio di stivali in pelle color fucsia. La criniera di capelli rossi era trattenuta da una retina argentata, fissata da una lunga piuma verde che sussultava e sventolava di qua e di là, mentre lei camminava avanti e indietro senza sosta. Vide Myron che si avvicinava e si arrestò di botto.

— Sei qui, finalmente! — esclamò, rauca. — Lo sai da quanto ti aspetto?

— Non da molto. Mancano ancora cinque minuti all'ora dell'appuntamento.

— Non importa! È tutta un'assurdità. Questi sono quartieri malfamati, e non c'è proprio nessun ristorante rinomato. Ho visto un teatro per spettacoli senza veli, un parrucchiere per cani e un negozio di erbe esotiche e pallottole vegetariane. In che razza di posto vuoi farmi mangiare?

— Al Club Kit-Kat, una cantina-cabaret. È molto di moda tra gli artisti d'avanguardia. Vieni, andiamo. Non ci riserveranno il tavolo all'infinito.

Myron scortò la prozia attraverso la piazza Floiry, fino a un vicolo stretto che scendeva verso le banchine del fiume. Madame Hester non la finiva più di lamentarsi. — Ma dove mi porti? Non me ne importa niente delle nuove tendenze e del tuo squallido club.

Myron indicò un'insegna sopra la loro testa: DA ZAMSKI TRATTORIA ZIGANA.

— Eccoci arrivati. È un posto assolutamente decoroso, anche se la clientela comprende una gran varietà di personaggi anticonformisti, come te.

Madame Hester si compiacque della definizione. — E va bene. Ammetto di andare un po' contro le regole, a volte. Sono una donna che ama la vita, tutto qui! E per questo che qualche vecchio sputasentenze mi giudica anticonformista. In un certo senso è un complimento! Ho paura che tu, con la tua maniacale rettitudine, non ne riceverai mai uno simile.

Myron si strinse nelle spalle. — Questione di preferenze.

Entrarono e si ritrovarono in una sala da pranzo rumorosa, con il soffitto alto e le pareti tappezzate di locandine teatrali. Un cameriere li condusse fino a una terrazza aperta che sovrastava il fiume Chaim, e li fece sedere a un tavolo laterale, all'ombra di un albero di *lucanthus.* Myron si guardò intorno nella terrazza e notò un tavolo vicino alla ringhiera, occupato come al solito da una coppia che consumava di buonora il pranzo.

Nell'insieme, Madame Hester rimase favorevolmente impressionata da ciò che vide. I tavoli erano ricoperti da allegre tovaglie a quadri, rosse, verdi o blu, e ingentiliti da vasetti di fiori freschi. A malincuore ammise che, in apparenza, il ristorante non sembrava niente male.

— Ma perché ce ne stiamo seduti qui, incastrati in un angolo sotto una pianta? Possibile che non ci siano altri tavoli liberi? Ricordati: io sono una creatura solare! Voglio la luce, l'aria, gli spazi aperti! Ormai dovresti conoscere i miei gusti!

— Non sono riuscito a trovare un tavolo migliore, con un preavviso così breve. Per la maggior parte sono riservati ai clienti fissi. Se hai fame ecco il menù. La specialità della casa è la mandragola piccante. Cucinano bene anche il *goulash,* e le seppie ripiene.

Madame Hester prese il menù e lo mise da parte, senza leggerlo. — Prenderò un'insalata, un'anguilla in umido e qualche fetta di pane tostato. Per favore, ordina anche una brocca di buon vino.

Il cameriere raccolse gli ordini. Myron lanciò un'altra occhiata al tavolo

vicino alla ringhiera, dall'altra parte della terrazza, dove l'uomo e la donna avevano finito di pranzare.

— E adesso veniamo al dunque — lo sollecitò Madame Hester. — La mia pazienza sta per esaurirsi. Dimmi tutto quel che hai saputo sulla spedizione degli Ontwill.

— Molto bene. Ho consultato gli archivi dell'Istituto di Botanica, e ho anche letto la richiesta di approvazione inoltrata dal professor Ontwill per il suo ultimo viaggio di ricerca, nella quale era specificato anche l'itinerario e la destinazione. Ho visto la relazione sulla sua morte. È stato ucciso sul colpo dalla pigna di un albero del ferro, che è caduta da un'altezza di trenta metri e gli ha fracassato il cranio.

Myron guardò ancora il tavolo dall'altra parte della terrazza. L'uomo e la donna bevevano il tè, profondamente immersi in una conversazione. L'uomo era di schiena e non si poteva vederne il viso. La donna sembrava un po' più vecchia di Myron. Indossava una giacca color antracite abbottonata fino al collo, e un paio di pantaloni rosa che le aderivano perfettamente alle lunghe gambe snelle. I folti capelli di un bel castano fulvo incorniciavano un viso dai lineamenti delicati, e gli occhi erano ombreggiati da folte ciglia nere. Stava seduta al sole, in una posa rilassata e languida, con la bocca incurvata in un sorriso, come se tutti gli aspetti della vita fossero felici e divertenti. L'uomo si sporse in avanti, le prese le mani e disse qualcosa in tono grave e accorato. La donna rovesciò indietro la testa e rise, come se d'un tratto il mondo fosse diventato più divertente che mai.

— Per favore, Myron, continua — disse Madame Hester.

— Non c'è bisogno che tieni in sospeso la storia, solo per ottenere un maggiore effetto drammatico.

— Come vuoi. Il professor Ontwill è morto nel mondo di Naharius, all'interno di Virgo GGP 922; e Madame Betka si è sottoposta alla sua terapia in una clinica del luogo.

— Oh. Finalmente un dato circostanziato. Si può sapere che cosa attira tanto la tua attenzione? — Madame Hester si voltò e seguì lo sguardo di Myron. L'uomo seduto al tavolo dall'altra parte della terrazza si portò alle labbra la mano della donna e le baciò la punta delle dita, con grande tenerezza. Lei si sporse in avanti e disse poche parole. Lui sospirò e guardò l'orologio: era ora di andare. Allora chinò la testa e le diede per scherzo un piccolo morso sul polso; la donna rise, ritirando il braccio e sventolandogli il

tovagliolo sul naso. L'uomo le riprese il polso e lei balzò in piedi, lasciò cadere il tovagliolo, e il gioco finì. Si alzò anche lui, a malincuore, e tutti e due si fecero strada attraverso i tavoli. Ora l'uomo non era più di schiena, si vedevano benissimo i suoi baffi frementi e la faccia servile. Dauncy Covarth.

Madame Hester si lasciò sfuggire uno strano suono inarticolato, a metà tra un sospiro e un gemito. Poi rimase lì, a bocca aperta. Cercò di chiamare, ma all'improvviso aveva perso la capacità di articolare un discorso. Le parole, intrappolate in gola, rischiarono di strangolarla.

Dauncy Covarth e la donna scomparvero dalla terrazza.

Madame Hester finalmente riuscì a parlare. — Era Dauncy! Inseguilo... Portamelo qui!

Myron scrollò la testa. — Non sarebbe di buongusto. Dauncy e la sua amica al momento hanno altro da fare.

— Inseguili! — insisté Madame Hester, con voce roca.

— Scopri assolutamente il nome di quella donna!

— Già fatto — ribatté Myron, serafico. — Si chiama Vita Palas. O almeno, questo è il nome che usa quando si esibisce al cabaret. Mi riferisco al Club Kit-Kat, naturalmente, vicino a piazza Floiry. Tra parentesi, è proprio al cabaret che Dauncy l'ha conosciuta. Lei recitava nello spettacolo comico *Il corpo del capitano Dog e la regina dei pirati.* Sarà lì, immagino, che ha imparato i segreti di un capitano di nave spaziale.

Madame Hester lo incenerì con lo sguardo. — Da quanto tempo sai di questa farsa? È per questo che mi hai fatto venire qui?

Myron ci pensò per un attimo. — Ho un'altra spiegazione, alla quale ti prego di credere.

— E sarebbe?

— Dal momento che Dauncy e la sua ragazza vengono sempre qui, giorno dopo giorno, ne ho dedotto che dovesse essere un ristorante di qualità, che di sicuro anche tu avresti gradito.

— Sì, l'ho gradito molto — confermò Madame, con rabbia. — Sei pronto ad andare?

— Non ancora. Devo finire il mio salmone, e ho ordinato un budino al rum per tutti e due.

— Lascia perdere il salmone! Questa sera Dauncy porterà l'equipaggio del *Glodwin* a Villa Sarbiter. Ti voglio come testimone, nel caso che neghi. Nessuno, prima d'ora, aveva mai abusato tanto della mia fiducia! È un

mostro! Un mostro di malvagità!

Myron e Madame Hester cenarono in una piccola alcova con vista verso occidente. Un banco di nuvole basse rifletteva i mille colori del sole al tramonto, inclusi i verdi e gli azzurri opalescenti così caratteristici del mondo di Vermazen, e per i quali i meteorologi non avevano ancora trovato una spiegazione.

Mangiarono in silenzio. Madame Hester giocherellò con una pesca e una salsiccia al tartufo mentre fissava con aria assente il crepuscolo che si stendeva sulla campagna. Myron si concesse qualcosa di più sostanzioso, un risotto con pinoli e zafferano e una grigliata mista.

Madame rifiutò il dessert con un cenno e rimase seduta, stringendo convulsamente tra le mani la tazza di tè, mentre Myron attaccava con metodo una porzione di crostata di albicocca. Oltre la finestra, il cielo divenne sempre più scuro, e a est si levò la costellazione localmente nota con il nome di Unicorno.

Madame Hester buttò da parte il tovagliolo. — Andiamo.

Fra dieci minuti incontreremo l'equipaggio del *Glodwin,* insieme al caro signor Covarth.

Ma esitò prima di alzarsi.

— Perché dovrei provare vergogna? È un tipo attraente e capace di convincere. Naturalmente sarà prodigo di scuse e di spiegazioni abiette. Ma ora lo vedo per quello che è, un impostore con i baffi... Ma se è davvero così vile da pentirsi, come faccio a non perdonarlo? In fondo, io sono un'ingenua, che non sa dire di no. E un onesto pentimento mi commuove, perché sono facile alla collera, ma anche al perdono. In fondo, sono una donna generosa e sensibile alla gentilezza... Eppure, è davvero incredibile: come ha potuto sprecare un singolo istante con quella stupida donnaccia, quando poteva godere dell'intimità di anima e di spirito con me, Hester Lajoie? È qualcosa che esula dalla mia comprensione!

Myron prese un'aria dubbiosa. Fece per parlare, ma cambiò idea.

Madame Hester, nonostante lo stato di profonda ansia in cui era precipitata, non aveva perso il suo spirito di osservazione. — Che cosa volevi dire, Myron? Ci tengo a conoscere la tua opinione.

Myron inarcò le sopracciglia e guardò verso il soffitto.

— Volevo dire che sarà il tuo istinto a guidarti in questa giungla di emozioni.

— Ecco! — sbuffò lei. — Le tue ambiguità non mi sono mai d'aiuto. — Si alzò in piedi. — Puoi aspettarmi in salotto, se vuoi. Ti raggiungerò dopo essermi rinfrescata. — Pausa. — Dauncy e l'equipaggio arriveranno a momenti. Di' a Harry di servire loro tutto quel che gradiscono bere.

Io devo assolutamente concedermi un minuto o due di tranquillità.

Myron raggiunse il salotto, con aria pensosa. Si versò una dose del miglior Brandy Frugola, e aspettò in piedi, vicino al camino.

Passarono cinque minuti. Sulla soglia comparve Harry.

— È arrivato Mastro Covarth — annunciò. Una lievissima sfumatura nasale denunciava tutto il disgusto che provava per l'avvenimento in corso. — Mastro Covarth è accompagnato da un gruppo di amici. Dice che sono attesi.

— Non possiamo mandarli via. Li faccia entrare, Harry, e serva loro quel che chiedono di bere... attingendo alle bottiglie normali, si capisce.

— Come desidera, signore.

In salotto entrò Dauncy, seguito da sei persone, tutte vestite con l'abbigliamento casuale tipico dei navigatori dello spazio, da un angolo all'altro della Dominazione Gaenica. Solo Dauncy si discostava dagli altri. Sfoggiava l'uniforme di qualche ufficiale in servizio su una nave passeggeri di lusso: giacca blu attillata con i bottoni di ottone, pantaloni grigi e cappello bianco. Si guardò intorno, nella stanza. — Dov'è Madame Hester?

— Ci raggiungerà subito. Intanto, Harry vi servirà da bere tutto quello che desiderate.

Harry esaudì le richieste. — Ecco l'equipaggio — spiegò Dauncy a Myron. — È un gruppo di prim'ordine. Laggiù ce il mio secondo, e accanto a lui il capotecnico. Poi ce il cuoco e la capo steward, un paio di tecnici e due cameriere. Più che sufficiente per il *Glodwin,* direi.

Myron accettò educatamente le presentazioni. — Madame Hester sarà felice di esaminare le vostre referenze — disse alla ciurma. — Spero che le abbiate portate.

Intervenne Dauncy, in tono aspro. — Non c'è bisogno che ti preoccupi delle referenze. Ho già preso personalmente nota di tutti i particolari utili.

Myron sogghignò e Dauncy lo scrutò con attenzione, ma prima che potesse parlare, il ragazzo si allontanò per versarsi un altro brandy.

Passarono i minuti, e finalmente comparve Madame Hester. Si era cambiata e ora indossava una giacca rosso cupo, con le maniche corte, e

un'ampia gonna lunga, a righe gialle, rosse e nere. Una fascia rossa come la giacca le tratteneva i capelli.

Dauncy mosse un passo avanti e si tolse il cappello, abbozzando un inchino galante. — Finalmente, mia cara! Sei assolutamente incantevole, con questo straordinario vestito.

Madame rimase rigida come un palo e guardò a una a una le facce dei presenti. Lanciò un'occhiata a Myron, che rispose con una piccola smorfia obliqua.

— Ecco l'equipaggio — annunciò Dauncy. — Tutti professionisti con la massima competenza. Permettimi di presentarti il secondo ufficiale Atwyn, e il capotecnico Furth. Alois de Grassi sarà il nostro cuoco, e accanto a lui c'è la nostra capo steward, Vita Palas. E lì vicino...

Madame Hester lo interruppe, con la voce roca per l'emozione. — Dauncy, non riesco a trovare le parole per esprimere quello che sento. Sei un orrido insetto che sfugge la luce nascondendosi sotto una roccia umida. Hai addirittura tentato di far imbarcare la tua squallida amante sulla *mia* nave, facendomela passare sotto il naso. È un'azione così sottilmente offensiva da farmi ridere, prima di vomitare! Sei così vigliacco che inquini l'aria con il fetore della tua anima miserabile!

Dauncy finse il massimo dello stupore. — Io non capisco...

— Silenzio! — Madame Hester si girò per soppesare Vita Palas, che si era vestita con cura scrupolosa. Indossava una sobria gonna grigia, una giacca color rame, le scarpe basse e un piccolo cappello bianco sotto il quale aveva raccolto i morbidi capelli castani. — Quanto a te, sei un serpente immondo, con i principi morali di una gatta in calore. Non so se ti vendi, e per che cosa. Posso solo sospettarlo.

— Ma come ti permetti di offendermi, vecchia parruccona rappezzata! — gridò Vita Palas. — Le conosco, quelle come te, tutta pelle e invidia, e un mare di rughe per ricoprire il tutto! Non venirmi a dire che la tua morale non ha lacune, con tutti quei ballerini e gigolò! Se provi ancora a insultarmi, giuro che ti strappo la parrucca e ti spiego di preciso che cosa penso di te! Non sarà gradevole! Quel lungo naso, te lo faccio diventare tutto blu!

Madame Hester si girò verso Harry. — Butta Dauncy e questa donna orribile fuori dalla mia casa. Se si oppongono, ci penserà Myron con le maniere forti. Dico bene, ragazzo?

— Se ne andranno con le buone — ribatté Myron, soave.

— Già che ci sei, puoi anche licenziare le cameriere. Sono ballerine del Club Kit-Kat.

Dauncy fece un cenno a Vita. — Andiamocene con dignità. Questa donna è chiaramente impazzita.

— Un momento! — gridò Madame Hester, con voce tagliente. — Non ho ancora finito! — Si girò verso Myron.

— Sei specializzato in cosmologia, giusto? E, correggimi se sbaglio, conosci la Dominazione Gaenica dalla A alla Z.

— Non sbagli — ammise Myron.

— E sei in grado di guidare il *Glodwin?*

— Certo. Almeno, finché il pilota automatico funziona a dovere.

— Bene — tagliò corto Madame Hester. — In questo preciso istante ti nomino capitano del *Glodwin.* Eseguirai tutti i preparativi necessari per il viaggio. — Si girò di nuovo verso Dauncy e lo fronteggiò. — Ingrato traditore, che cosa ne pensi, adesso?

Dauncy si tirò un baffo. — Penso quello che pensavo prima, che sei solo una vecchia pazza.

— Harry! Butta fuori questi individui!

— Da questa parte, prego — disse il maggiordomo.

— E noi? — chiese il capotecnico. — Questo tale, Dauncy, ci ha assunto dalle liste di collocamento al terminal spaziale.

— Lasciate indirizzo e recapito telefonico a Harry, e anche le referenze, se non ne avete bisogno per la notte. Le esaminerò domattina. Per ora è tutto.

L'equipaggio si dileguò. Madame Hester e Myron rimasero soli nella stanza.

— E adesso a noi, Myron — disse Madame. — Ho un'unica dichiarazione da fare. Hai l'incarico di dirigere il *Glodwin* e dovrai tenere in massimo conto la mia sicurezza e il mio morale. Voglio che sia un viaggio comodo e piacevole.

— Spero di non deluderti — ribatté Myron, con cautela.

— Lo spero anch'io. Come capitano sarai un simbolo di autorità. Non potrai stare con le mani in mano e neanche origliare dietro le porte. Impara a comportarti come si deve! Indietro le spalle! Parla con voce tonante. E prendi le tue decisioni da solo: non voglio essere afflitta da problemi e lamentele. Un capitano deve saper essere severo, quando serve. Hai l'autorità dalla tua, usala senza compromessi e senza false scuse. È chiaro?

— Sì, certo. Chiarissimo.

— Uhm — commentò Madame. — Non mi sembri particolarmente euforico.

Myron rise brevemente. — Temo che sarà una sfida. E cercavo di riflettere.

— Oh — sbuffò lei. — Dovrai solo raggiungere la destinazione senza troppi ritardi e senza farmi ammalare di noia. Non mi sembra una grande sfida. Dimenticavo, dovrai anche riportarmi a Villa Sarbiter in un tempo accettabile e in buona salute. Oltre che, spero, rivitalizzata e ringiovanita.

— Credo proprio che sarà un viaggio interessante — commentò Myron.

2

Il *Glodwin* decollò dallo spazioporto di Salou Sain, oltrepassò le nuvole e si innalzò nello spazio. Il sole Dianthe si perse in lontananza, alle loro spalle.

Madame Hester vide Vermazen diventare un disco minuscolo, e poi un punto luminoso. Si lasciò sfuggire un profondo sospiro, e si scostò dall'oblò panoramico. — È triste veder scomparire un sole tanto in fretta. Suscita un'emozione che non si può tradurre in parole.

Myron rispose con il ponderato sussiego che le responsabilità e l'uniforme gli avevano recentemente conferito. — Dovresti apprezzare le comodità della tua bellissima nave, che ti protegge dal vuoto proprio come le navi, in mare, ti difendono dalle acque in cui potresti annegare.

Madame Hester non parve neanche averlo sentito. — Quando si guarda un tramonto, il senso di tragedia cede il passo alla certezza che il sole si alzerà di nuovo, il mattino successivo. Invece, in questo momento, mi sembra che ci attenda per sempre uno spazio cupo e ostile.

Myron si impose di ridere. — Che visione deprimente! Vieni qui sul divano, e rilassati. Dirò allo steward di portarci due aperitivi.

— Questa sì, che è un'idea costruttiva. — Madame Hester si sedette. — Com'è organizzato l'orario dei pasti?

— In modo molto semplice. Gli orologi segnano il tempo di Salou Sain, e continueranno a segnarlo finché non ci sarà motivo di cambiare. Quindi, il pranzo verrà servito tra circa un'ora.

Madame Hester annuì. — Servirà a spezzare un po' la monotonia.

Myron fece per parlare, ma cambiò idea.

Il pranzo venne servito nel salone. Fu un pasto piuttosto semplice, che Madame trovò un tantino deprimente. Quando ebbero finito, Myron spiegò ad Alois, il cuoco, che Madame gradiva pasti un po' più elaborati, e di parecchie portate, se non altro per spezzare la monotonia del viaggio.

— Sarà fatto — promise Alois. — Preparerò una successione di piatti classica. Così conoscerà la grandezza della mia arte.

— Bene — approvò Myron. — Almeno questo è un problema risolto.

Madame Hester non aveva alcuna inclinazione per la lettura, e obbligava Myron a lunghe sedute di gioco: a carte o backgammon. Le poste in gioco erano alte, e lui avrebbe avuto il diritto di lagnarsi, perché perdeva molto di più di quanto vinceva. Ma, dopo un po' la sua abilità crebbe, incominciò a vincere sempre più spesso, e Madame perse gradualmente interesse per il gioco.

Il viaggio procedeva e c'era una tale abbondanza di tempo libero che il temperamento capriccioso e volubile di Madame Hester incominciò a risentirne. — Non avevo idea che i viaggi spaziali fossero così! — si lamentò con Myron. — Non si fa altro che mangiare e dormire! Non c'è mai nessuna variazione sul programma. Siamo ormai vicini alla catalessi!

Myron, con grande tatto e delicatezza, cercò di alleggerire il problema. — A certe persone piace la tranquillità. Dicono di averne bisogno per ritrovare se stessi. Magari ne approfittano per imparare a suonare uno strumento... adesso che ci penso, c'è una fisarmonica, nell'armadio.

Madame Hester increspò le labbra. — Myron, a volte le tue idee rasentano l'imbecillità.

— Sì — ammise lui. — Riconosco che l'idea di farti suonare la fisarmonica è un tantino azzardata.

Madame Hester non lo ascoltava già più. — Dauncy era un ingrato e un mostro incorreggibile, oltre che un bugiardo — dichiarò, in tono pensoso. — Ma, nonostante tutto, era divertente. Non rimpiango certo di averlo buttato fuori dalla mia vita, ma se fosse qui saprebbe che cosa fare per togliermi dalla noia.

— Mi sembrava di ricordare che ti ha chiamato "vecchia pazza".

Madame Hester sorrise, amara. — Sì, lo ricordo. Ma era solo per ripicca. E comunque, a parte Dauncy, sento la mancanza di una compagnia un po' più allegra. La nave, in questo momento, è una specie di vuoto sociale. Scusami se te lo dico, Myron, ma avresti dovuto prevedere una simile eventualità.

— Non dare la colpa a me! — protestò lui. — Tu per prima hai dichiarato che gli ospiti ti avrebbero solo dato sui nervi. Li hai definiti opportunisti. Hai detto che volevi soprattutto riposare. E ora che puoi riposare vuoi qualcos'altro!

Madame Hester parlò con grande dignità. — Il riposo è diverso dall'apatia più nera. Tu mi hai messo in una posizione insostenibile.

— *Io?* — protestò Myron. — Io non ti ho messo in nessuna posizione

insostenibile! E ci tengo a mettere le cose in chiaro, prima di farmi crocifiggere e mandare al rogo.

— Myron, per favore, affronta i fatti. È da un sacco di tempo che parli del grande senso di gioia e di avventura che ti trasmettono i viaggi spaziali. Ora io sono qui, in questo vuoto sterminato, e mi chiedo dove sia mai tutta questa gioia, e questo senso di avventura.

Myron indicò con un cenno l'oblò panoramico. — Guarda laggiù. Osserva le stelle che ci passano accanto. È lo spettacolo più gioioso ed entusiasmante che possa mai esistere!

Lei rabbrividì. — Le stelle sono lontane, e lo spazio è buio e silenzioso. Laggiù ci sono solo le anime morte che vagano nell'oscurità.

— Sciocchezze! — la sgridò Myron. — Non c'è proprio niente del genere, là fuori! Vieni! Guarda tu stessa!

Madame Hester scosse la testa. — Se dovessi guardare e scoprire qualcosa di mostruoso che mi spia, non smetterei mai più di gridare.

Lui si guardò al di sopra della spalla, verso l'oblò. — È un pensiero inquietante.

Madame si lasciò cadere in una delle sedie. — Vai a prendere la bottiglia di Frugola, e versane un goccio per ciascuno. Poi siediti qui: voglio che tu mi spieghi una cosa.

Myron versò il brandy e si sistemò con cautela sulla sedia. — Sì? Che cosa vuoi che ti spieghi?

— Semplicemente questo. Tu conosci la nostra destinazione, dico bene?

— Sicuro. Siamo diretti al mondo di Naharius.

— E conosci le coordinate esatte di questo posto.

— Sì, certo.

— E puoi sistemare i motori in modo che ci trasportino a grandissima velocità... voglio dire, a una velocità maggiore di quella che impieghiamo adesso per attraversare lo spazio. Giusto?

— Sì e no. È una scelta complessa, che viene presa in base ai calcoli del pilota automatico. Più lentamente ci muoviamo, più sarà accurata la nostra rotta. In teoria, potremmo viaggiare a una velocità anche cento volte superiore a quella di adesso, ma se arrivassimo vicini alla destinazione prefissata sarebbe solo per caso. Il margine di errore delle macchine rende impraticabili le velocità troppo elevate. Così, il pilota automatico si regola sulla scelta ottimale e, di solito, chi intraprende un viaggio spaziale sa a che

cosa va incontro.

— È un sistema che dovrebbe essere perfezionato — commentò Madame Hester. Prosciugò il bicchiere di brandy e chiese al nipote di riempirlo di nuovo.

— Sei sicura di volerne ancora? — chiese Myron. — È quasi ora di vestirsi per la cena.

Madame Hester gemette e sbuffò. — A volte, Myron, sei proprio noioso. — Si alzò dalla sedia. — E va bene, è ora di vestirsi. Questa sera, per tenere alto il morale, metterò il mio costume da tarantella verde e scarlatto, e indiremo una serata di gala.

— Ottima idea! — approvò Myron, senza grande convinzione.

Il giorno seguente Madame Hester chiese la colazione in cabina. Myron non la vide fino a metà mattina, quando la trovò nella sala di comando, immersa in una discussione con il suo secondo.

— Ah, Myron — lo salutò lei, — Finalmente sei qui! Il secondo e io abbiamo controllato le mappe, e abbiamo notato la presenza di un mondo abitato non troppo lontano da qui, e fuori rotta di un'inezia. Si chiama Dimmick. La stella relativa è... — Si voltò verso il secondo. — Qual è?

Il secondo sfiorò un tasto con le dita e sullo schermo comparve uno schema. — La Stella di Maudwell, Leo JN-44. Eccola lì, signore. Il quarto pianeta è Dimmick.

Madame Hester continuò a parlare in modo brusco e con toni calcolati per prevenire obiezioni. — Devi farci atterrare nello spazioporto di Dimmick, perché voglio sgranchirmi un po' le gambe. Magari c'è qualche festa locale, o qualche spettacolo, con della musica allegra e la gente che si diverte. Mi piacerebbe fare anche un po' di shopping, se il mercato offre qualcosa di caratteristico, magari di produzione artigianale.

— Hai consultato il *Manuale*? — chiese Myron al suo secondo.

— Non ancora, signore.

Myron andò alla scrivania, aprì il grosso volume rilegato in pelle rossa e cercò, alla voce "Dimmick". Saltò la tavola delle caratteristiche fisiche e lesse il capitolo intitolato *Considerazioni varie.* Il *Manuale dei Pianeti,* un compendio noto per le sue caute sottovalutazioni, descriveva Dimmick come un...

... mondo senza grazia, avvolto in uno sgradevole sudario di nuvole che

spesso si condensano in un velo di lugubri piogge. La coltre di nubi isola il mondo sottostante, e consente che le punte massime e minime di temperatura siano raggiunte un po' dappertutto. Ma nonostante questo, e nonostante la presenza di parecchie masse terrestri adeguate, la popolazione si concentra nella regione che circonda la città di Flajaret. Dimmick non si distingue per scenari particolarmente gradevoli, e l'unica manifestazione di interesse turistico è rappresentata dai combattimenti dei cani, che hanno cadenza settimanale.

In assenza di una vegetazione interessante, il panorama è estremamente brullo; persino le montagne non sembrano che aridi mucchi di ciottoli e scorie. Gli oceani sono densi di alghe diffuse e stratificate, e queste stratificazioni si stendono fino all'orizzonte, piatte come tavoli da biliardo. Ossigenano l'atmosfera e offrono nutrimento a infiniti sciami di insetti. Si dice che la stupidità degli scarabei stercorari sia straordinariamente divertente, come sono divertenti le abilità tattiche delle salamandre. Tuttavia, prima di avventurarsi sul posto, il viaggiatore deve essere avvertito che la puntura della *Coda di Frusta* azzurra può essere fatale, e che la nuvola di tafani, larve alate e insetti di tutti i tipi sono insopportabili in assenza di speciali precauzioni.

Flajaret, la città più grande, costituisce il centro di servizio per il personale di tutte le miniere vicine. Le miniere sono, infatti, l'unico buon motivo per cui un gaenico sano di mente può scegliere di vivere su Dimmick, dal momento che il cibo è pessimo come la birra locale, ricavata, secondo voci maligne, dalle alghe dell'oceano. Il passatempo più popolare è un torneo di combattimenti tra cani, che suscita scatenate passioni tra i tifosi. Non è infrequente che ne conseguano delle risse, alle quali partecipano allegramente anche frotte di cani randagi, che mordono tutti, a casaccio.

Nei primi tempi, i malfattori venivano forniti di stivali, pantaloni e respiratore, e poi scaricati a una distanza prefissata, sullo strato di alghe. Più il crimine era odioso e maggiore era la distanza dalla riva alla quale il malvivente veniva sospinto. La pena massima era di dieci chilometri, oltre i quali qualsiasi aumento era considerato superfluo. Attualmente, l'unico crimine per il quale si applica ancora tale pena è l'aggressione a un agente della CCPI, nel qual caso l'aggressore viene portato nel centro dell'oceano, e se riesce a tornare si può stare certi che avrà imparato la lezione.

I costumi sessuali sono molto particolari e complessi, tanto che non li si

può analizzare in questa sede. Il visitatore, per quanto caldamente consigliato di non corteggiare mai per nessuna ragione le donne del luogo, per evitare sgradevoli conseguenze, se sorpreso in flagrante correrà il rischio di venire obbligato al matrimonio, con la donna in questione, o con la madre.

Per prevenire eventuali, futuri rimproveri, Myron insisté per leggere a Madame Hester tutto il capitolo delle *Considerazioni varie.* Com'era prevedibile, lei ascoltò con un orecchio solo.

— Sei sempre ansiosa di atterrare? — le chiese lui.

— Ma certo! Atterriamo subito! — rispose la prozia, in tono capriccioso.

Dimmick si ingrandì sotto di loro e divenne un globo circondato da una fitta nebbia grigia, privo di connotazioni fisico-geografiche. I sensori del *Glodwin* localizzarono lo spazioporto di Flajaret e la nave attraversò la nebbia lucente per sbucare a un'altezza di circa mille metri. Al di sotto, una moltitudine di montagne di pietra grigia e nera fiancheggiava un oceano piatto, tinto qua e là da striature azzurro chiaro.

Madame Hester guardò giù attraverso l'oblò panoramico, sbuffò per la delusione e rivolse a Myron un'occhiata penetrante.

— Non sembra un posto piacevole, e neanche divertente. Il ragazzo si strinse nelle spalle. — Il *Manuale dei Pianeti* lo diceva, se ricordi. Potrai divertirti con i combattimenti dei cani.

Madame Hester strinse le labbra, ma non disse altro.

Il *Glodwin* atterrò al terminal di Flajaret. Sbrigate le formalità di sbarco. Madame Hester e Myron andarono a esplorare la città. Dal terminal partiva una lunga strada, che attraversava il quartiere centrale tra due ali di edifici amministrativi in cemento, e poi scendeva per un lungo pendio attraverso una pietraia di massi grigi, fino alle desolate strutture di servizio che circondavano le miniere. In lontananza, non si vedevano altro che creste montuose e cime in nuda roccia grigia.

La città di Flajaret mancava sia di fascino sia di interesse architettonico, dal momento che tutti gli edifici erano realizzati in roccia fusa, e avevano un aspetto irrimediabilmente tozzo e squadrato. Sulla destra della grande strada, su per la collina, si rincorrevano schiere di villette grigie a forma cubica, mentre sulla sinistra sorgevano complessi molto più ampi: magazzini e officine, e un immenso edificio con una grande insegna sul tetto. L'insegna, da una parte, mostrava un gigantesco mastino con il collare, in piedi sulle

zampe posteriori, e con le fauci aperte, dall'altra c'era un altro cane, che ringhiava con altrettanta ferocia e, nel centro, una scritta: ARENA SPORTIVA NAC-NAC.

La strada si immetteva in una piazza dominata dall'hotel Apollo, e circondata da un certo numero di piccoli negozi. Madame Hester andò rapidamente da uno all'altro, esaminando la merce con occhio attento e dita sapienti. Non vide niente che la interessasse. In una boutique di abbigliamento trovò una gonna piuttosto insolita con denti di cane intessuti nella trama della stoffa. Lei la rimirò e la trovò assai originale. Di sicuro, se l'avesse indossata per qualche festa a Salou Sain avrebbe suscitato un grande scalpore. Alla fine decise che era troppo pesante, e che non le fasciava adeguatamente le gambe.

Il negozio successivo vendeva commestibili: piccoli *kumquat* amari, torte di larve da miele, cartoni di funghi, stringhe di miriapodi estratti dal mare e tuffati ancora vivi nella formaldeide, poi essiccati e insaporiti al fumo di speciali braci di alghe. Madame Hester fuggì in fretta di fronte a quella disgustosa combinazione di odori. Nel negozio seguente la sua attenzione fu catturata da un'esposizione di piccole figure in pietra, rozzamente scolpite, che mostravano un piccolo uomo con le gambe corte, semi-accosciato, e con una grossa testa protesa in avanti. Madame prese uno di questi oggetti tra le dita, affascinata da un insieme di sembianze così bizzarre. Si chiese chi mai potesse preoccuparsi di scolpire un oggetto così repellente, e per quale scopo, se non quello di venderlo ai turisti di altri mondi. La proprietaria, tozza e dai lineamenti pesanti come l'effigie medesima, si precipitò in avanti e alzò un dito, per catturare l'attenzione di Madame. — È un pezzo straordinario. Rarissimo! Le farò un buon prezzo, perché lei mi è simpatica.

— Come fa a essere tanto raro? — chiese Madame Hester. — Nel vassoio dove l'ho preso c'erano altri trenta pezzi, tutti uguali!

— Perché lei non ha l'occhio da intenditrice! Questa è un'immagine del prode Garre Mountain, che lancia pietre di tuono. È un pezzo particolarmente fortunato e le farà vincere le puntate al combattimento dei cani! Siccome sono povera, e ignorante, glielo lascerò per un prezzo stracciato: solo venti sol!

Madame Hester la fissò, con espressione irritata e sbalordita. — Le manca proprio il senso del ridicolo per chiedermi un prezzo del genere per questa repellente cianfrusaglia! Mi ha forse scambiato per un'idiota? Lo prendo

come un insulto.

— Lo prenda come vuole. Mi capita di insultare gente anche migliore di lei, più volte al giorno! E lo ritengo un vero piacere.

Madame Hester tirò fuori una moneta. — Questa piccola, orrida cosa non vale certo di più, e gliela offro solo per il piacere che mi darà descrivere questo miserabile negozio ai miei amici.

— Allora se la prenda gratis! — esclamò la donna, sdegnata. — Non voglio certo darle la soddisfazione di vantarsi per avermi fatto l'elemosina. La tenga e se ne vada!

— Perché no? Mi dia qualcosa per avvolgerla.

— Non ho tempo.

Madame Hester lasciò cadere l'oggetto nella borsa e uscì a grandi passi dal negozio. Myron si attardò per mettere un sol nel vassoio e la proprietaria, di nuovo appollaiata sul suo sgabello, guardò senza fare commenti.

Tornata nella piazza, Madame Hester si arrestò per uno sguardo d'insieme all'ambiente circostante: la città di Flajaret, le montagne grigie e il cielo cupo sullo sfondo, come una fotografia monocromatica ripresa con il grandangolo. Una mezza dozzina di veicoli percorrevano lentamente la strada. Qua e là camminavano dei pedoni. Uomini tarchiati, con la barba nera e lo sguardo truce, che costeggiavano i muri in compagnia di donne dal sedere basso, e indossavano stivaloni neri e cappelli a tesa larga. Le donne camminavano con passi lenti e ponderati, come se avessero una maestosità interiore da difendere. Non guardavano né a destra né a sinistra, e Madame Hester ne urtò inavvertitamente una, mentre si girava dopo aver esaminato la facciata dell'albergo. Fece subito un passo indietro, inarcando le sopracciglia, molto seccata. La donna era corpulenta e di mezza età, con una faccia larga, gli occhi neri stranamente ravvicinati, e una grossa cisti sulla guancia. Le due donne si esaminarono freddamente dalla punta dei capelli a quella dei piedi, poi ognuna si girò, con grande dignità, e continuò per la sua strada.

— Che zotica! — bisbigliò Madame Hester all'orecchio di Myron. — Il suo cappello è un attentato al buongusto.

Anche la donna mormorò qualcosa al marito, mentre si allontanava. Entrambi si girarono per guardare Madame Hester, poi proseguirono lungo il marciapiede, sorridendo tra loro.

Il loro comportamento suscitò l'indignazione di Madame. — Se non fossi una gentildonna, direi a quella vecchia gallina quel che si merita! Non sono

abituata a questo tipo di insolenze.

— Lascia stare — le consigliò Myron. — Non ne vale la pena.

Continuarono ad attraversare la piazza, e arrivarono a un caffè di fronte all'hotel Apollo. C'erano sei tavolini allineati su una stretta terrazza, ciascuno con uno sbiadito ombrellone rosso e blu che lo riparava dalla pioggia fine, più che da un sole inesistente. Due dei tavoli erano occupati. All'angolo più estremo, due uomini anziani, in giacca nera, stavano quasi ripiegati sui loro boccali fumanti. A un altro tavolo era seduto un giovanotto alto e sicuro di sé, con dei baffi neri e cespugliosi, due folte basette nere e un paio di lucidi occhi castani. Uno straniero, a giudicare dall'abbigliamento. Per educazione, Myron lo salutò con un cenno, poi si sedette al tavolo vicino. Nel frattempo, Madame Hester era andata a ispezionare i negozi della galleria di fronte all'albergo.

Si fece avanti un cameriere. Ripulì con un rapido colpo di tovagliolo il piano del tavolo, poi guardò Myron dall'alto in basso. — Allora, desidera?

— Non lo saprò, finché non mi avrà portato il menù.

— Il menù non c'è. È all'interno e non ho nessuna voglia di andarglielo a prendere. Mi dia l'ordine, e facciamola finita.

— Come posso ordinare, se non so quello che avete?

— Fatti suoi — ribatté il cameriere. — Le pare forse che debba pensarci io?

Myron indicò i due uomini all'estremità opposta della terrazza. — Loro che cosa bevono?

— Il nostro cocktail portafortuna di oggi. Glielo raccomando, se intende puntare ai combattimenti.

Intervenne il giovanotto del tavolo accanto. — Non si lasci incantare. Lo ricavano facendo bollire le code dei cani morti.

— Grazie per l'avvertimento — si rallegrò Myron. — Lei ha qualcosa da suggerirmi?

— Fa schifo tutto. Non ce proprio niente che valga la pena di ordinare. Il tè sa di medicina, il caffè è ricavato da capelli bruciati e uccelli morti... quanto ai liquori, è meglio non parlarne. La birra chiara la fanno bere anche ai bambini, ed è per questo che la bevo anch'io. Non sarà buona ma tutto il resto è certamente peggio. Un altro avvertimento: il ragazzo non le ha fatto vedere il menù perché ha in mente di spillarle tre sol per un fiasco di birra. Il prezzo è di diciassette dinket.

Myron si girò verso il cameriere, che fumava di rabbia.

— Mi porti due fiaschi della birra da diciassette dinket.

— E da mangiare?

Lo straniero gli offrì di nuovo aiuto. — Prenda dei biscotti e del formaggio di importazione, e chieda che i piatti siano puliti.

— Mi porti dei biscotti e del formaggio — disse Myron al cameriere. — Al prezzo di menù, naturalmente. E me li serva con dei piatti puliti, se non le dispiace.

— Per i piatti puliti c'è un sovrapprezzo. È così che ammortizziamo le spese di pulizia.

Il cameriere se ne andò.

Lo straniero del tavolo vicino si alzò in piedi. — Posso sedermi al suo tavolo?

— Se le fa piacere — ribatté Myron, senza entusiasmo.

L'uomo si sedette e si presentò. — La gente come si deve mi chiama Marko Fassig. Sono un armatore, momentaneamente privo di nave.

— Piacere di conoscerla — rispose lui, asciutto. — Io sono il capitano Myron Tany, della nave *Glodwin.*

— Che fortunata coincidenza — replicò Marko Fassig.

— Chi è quella signora? Sua moglie, forse?

Myron lo fulminò con un'occhiata di profonda incredulità e disgusto. — Certo che no! Ma che idea strampalata! È la mia prozia, Madame Hester Lajoie, proprietaria del *Glodwin.*

Marko Fassig rise, molto divertito. — Andiamo! Perché fa l'ingenuo? C'è di peggio, non le pare?

— Per me no — replicò Myron, infastidito.

Arrivò il cameriere, con la birra, i biscotti e il formaggio. Marko Fassig controllò il piatto. — Guardi! Non è pulito, dunque può rifiutarsi di pagare il sovrapprezzo.

— È pulitissimo.

— Qui ci sono delle briciole, e un'ombra di grasso... e anche delle impronte poco chiare.

— È stato un errore. Ma che differenza fa? — Il cameriere scaricò biscotti e formaggio sul tavolo, pulì il piatto con il tovagliolo che portava appeso al braccio, vi rimise i biscotti e il resto e posò il piatto di fronte a Myron, con gentilezza ostentata. — Ecco fatto, ora il piatto è pulito. Prendere o lasciare,

il prezzo non cambia.
— Non farò nessun esposto, ma mi rifiuto di pagare il sovrapprezzo.
— In questo caso — brontolò il cameriere — mi deve raddoppiare la mancia.
Madame Hester arrivò dal portico e si sedette al tavolo. Guardò Marko Fassig con aria interrogativa. — E questo chi sarebbe?
— Non saprei dirtelo, di preciso — rispose Myron. — È una specie di uccello migratore di passaggio, e di lui non so altro. — Si rivolse a Fassig. — Scusi la franchezza, Marko, ma non sono proprio ingenuo come lei crede. Se non le dispiace, può ritornare al suo tavolo, perché Madame Hester e io abbiamo importanti questioni da discutere.
— Non essere precipitoso, ragazzo! — esclamò Madame. — Non ti capisco! Abbiamo qui un giovanotto che sa come comportarsi e ha un'aria interessante, e vuoi già mandarlo via? — Si girò verso Marko, che aveva ascoltato con un sorriso compiaciuto sulle labbra.
— Ci dica qualcosa di lei, Marko — continuò Madame.
— Che cosa l'ha condotta fin qui, in questa fogna di pianeta che mio nipote mi ha rifilato?
— La prego, non biasimi il ragazzo, che sta certamente facendo del proprio meglio. Quanto a me, come posso descrivermi? Sono, essenzialmente, un filosofo itinerante, e un conoscitore di tutto ciò che è squisito e piacevole, incluse le belle donne mature. La mia vita è stata una serie di ascese, seguite da brevi periodi nei quali pondero e formulo sogni meravigliosi.
— Oh, che interessante! Ma questo posto è assolutamente squallido! Perché viene a ponderare i suoi sogni proprio qui?
— Per due ragioni... o dovrei forse dire, per due particolari eventi, che si sono evoluti in parallelo. Si è trattato di due forze, una spirituale e una pratica, che si sono intrecciate per esercitare la loro influenza. Vi ho forse confuso? Mi sembra che Myron sia vagamente seccato.
— Oh, non faccia caso a Myron. È fin troppo serio. Per favore, mi spieghi meglio.
— È come le ho accennato. Forse sarà un esercizio di autodisciplina, ma quando arrivo in un posto dove la noia è assoluta, mi obbligo a entrare in uno stato di metamorfosi. Mi trasformo in una specie di crisalide, per intenderci, dalla quale alla fine emergo rinnovato, tanto che la vita, per contrasto, mi sembra ancora più splendida. È uno stile di vita pericoloso, ma non cerco

scuse. Mi piace considerarmi un uomo d'avventura che naviga in un mare di emozioni romantiche, e di tanto in tanto approda in un porto dove incontra un'anima affine.

— Straordinario! — dichiarò Madame Hester. — La sua filosofia risveglia il mio interesse, perché non è diversa dalla mia! Ma mi dica delle altre ragioni, quelle pratiche, che l'hanno portata qui.

— Molto bene, cara signora. Non le tacerò nulla. Io e un certo Goss Jylstra eravamo proprietari di una piccola nave spaziale, specializzata nel trasporto e nel commercio di frutta. Lavoravamo in armonia, ma un certo giorno abbiamo scoperto di non trovarci più d'accordo sui nostri progetti futuri. La nave si chiamava *Darling Boreen,* e quando attraccammo allo spazioporto di Flajaret capimmo che era giunto il momento di dividere le nostre strade. Nessuno dei due era in grado di rilevare la quota dell'altro, sicché abbiamo deciso di affidare la nave con il carico e tutto il resto, al giudizio del caso. Pur avendo a disposizione decine di modi per stabilirne il responso alla fine, visitando il tempio dei combattimenti dei cani, abbiamo concordato, per decidere la controversia, di puntare. Jylstra ha scelto un mezzosangue pezzato che si chiamava Smaug, e io una bestia di nome Tìnkifer. Il combattimento è iniziato, e ho capito subito che Smaug adottava una tattica scorretta. Alla fine è balzato su Tìnkifer per azzannargli il fegato ma, in un ultimo soprassalto di coraggio, il povero Tìnkifer gli ha squarciato la vena giugulare. Finita con un pareggio, perché entrambe le bestie sono morte. Goss Jylstra e io non sapevamo più come fare, e finalmente abbiamo deciso di giocarci tutto in una singola mano al gioco delle tre carte. Ho scoperto per primo, un nove. Con sua somma delusione Goss, ha girato un tre. Io ho trovato un otto, e sono arrivato così a diciassette, mentre lui poveretto ha dovuto accontentarsi di un sette, che lo ha fatto arrivare al "dieci matto", come lo chiamano. A quel punto, la *Darling Boreen* era virtualmente mia. Impossibile che lui riuscisse a rimontare, no? Ma quel lurido imbroglione si è scostato dalla finestra e un soffio di vento ha fatto volare le carte sul pavimento, compresa la mia ultima. Veloce come il vento, Goss ha tirato fuori un due e si è messo a gridare "urrà!", dichiarando finito il gioco. Aveva vinto la *Darling Boreen* con un due, perché le mie carte erano a terra. E così, eccomi qui, vagabondo e senza meta, vero erede di Dioniso, sempre pronto a bere il vino della vita, e a sputare in faccia al destino una mia abitudine.

— E il suo vecchio compagno l'ha lasciato qui a Flajaret? — domandò

Madame Hester, stupita. — È un essere davvero spietato.

— Sono d'accordo con lei. Ma ci siamo lasciati senza rancore. Lui è volato via nello spazio, e io sono entrato in una delle mie fasi di rigenerazione. Ormai questa fase è finita, e sono pronto a intraprendere nuove avventure. Ma adesso basta parlare di me e delle mie vicissitudini, mia cara signora. Piuttosto, mi parli di lei!

— Con molto piacere! — Madame Hester portò il boccale di birra alla bocca e si inumidì le labbra. — *Bleah!* Che cose questa roba?

— E la loro birra chiara — spiegò Myron. — A quanto pare, non hanno di meglio. Concordo con te: è disgustosa.

— Ah! E l'hai anche assaggiata?

— Ne ho bevuto un sorso. E mi è bastato.

— E perché non mi hai avvertito, allora, prima che rischiassi di avvelenarmi?

— Perché ero distratto. Pensavo ad altro.

— Il che la dice lunga sul nostro viaggio — confidò Madame Hester a Marko Fassig. — Siamo partiti da Salou Sain carichi di entusiasmo. Il nostro doveva essere un viaggio verso la vita e la giovinezza, eravamo seri e determinati, ma anche decisi a bandire dalla nostra avventura qualsiasi possibile tristezza. Myron era d'accordo: mi aveva assicurato che il viaggio avrebbe abbondato di episodi gai, e di straordinarie esperienze esotiche. Qual è stata, invece, la realtà? Un lento scivolare nel vuoto più opprimente, in una noia che neanche gli eremiti murati vivi nelle loro caverne hanno mai sperimentato! Quando ho chiesto qualche diversivo divertente, Myron mi ha suggerito di guardare fuori dagli oblò e di ammirare l'immensità dello spazio. Mi sono rifiutata! Era come sperimentare in anteprima la morte! Intanto, il viaggio continuava e il tedio diventava sempre più profondo. Soffrivo, senza un diversivo qualsiasi! Finalmente, il capitano Myron si è reso conto che l'apatia mi stava minando la salute. Così, questa è la fogna che ha scelto per rallegrarmi lo spirito. Mi ha promesso uno spettacolo di combattimento dei cani, e mi ha offerto da bere questa orrida bevanda.

— Ha tutta la mia simpatia — commentò Marko Fassig.

— Ma via! Viaggiare nello spazio non è necessariamente così tedioso. Le assicuro che a bordo della *Darling Boreen* avevamo una gran quantità di svaghi! Da questo punto di vista, Goss Jylstra e io la pensavamo proprio allo stesso modo. In due, conoscevamo tutti i punti di ritrovo per far baldoria,

innocenti o meno, dell'intera costellazione del Corvo.

— È così che vorrei viaggiare anch'io! — si lamentò Madame Hester. — Fermandomi qua e là per qualche diversivo, e non solo sbirciare il nulla dagli oblò. Adesso, per esempio, non mi interessa vedere altro, su Flajaret. Sono prontissima a partire. E tu, Myron?

— Flajaret è una città interessante, sotto certi aspetti. Ma anch'io sono pronto ad andarmene.

Madame approvò con un brusco cenno del capo, e si girò verso Marko Fassig. — Lei, che progetti ha?

Lui sporse in fuori i baffi cespugliosi. — Oh, progetti molto semplici. Spero di trovare quanto prima un posto libero su una nave di passaggio. Voglio dire, un posto da tecnico di navigazione, vista la mia grande esperienza.

— Non possiamo aiutarla — ribatté freddamente Myron.

— Al momento l'equipaggio della nostra nave, il *Glodwin,* è al completo.

— Oh, sciocchezze! — sbuffò Madame Hester. — Myron, sei troppo precipitoso! Si presenti subito sul *Glodwin,* caro Marko. Parlerò io con il capitano Myron, e troveremo una soluzione.

— È una proposta molto allettante — dichiarò Marko Fassig. — Le assicuro che farò del mio meglio per rallegrarle il viaggio, cara signora.

— Proprio quello che avevo in mente io — approvò lei.

— Prenda le sue cose e non perda tempo!

Madame Hester e Myron tornarono sulla nave. Lei avanzò richieste precise tanto che, quando Marko Fassig salì sul *Glodwin,* Myron lo informò con espressione cupa che era stato inserito nell'elenco del personale con la qualifica di commissario di bordo. E Marko Fassig si dichiarò estremamente soddisfatto dell'accordo.

Il *Glodwin* decollò dallo spazioporto di Flajaret, bucò lo strato di nuvole e uscì di nuovo alla luce della Stella di Maudwell. Il secondo e Myron azionarono il pilota automatico, e in breve la Stella di Maudwell rimpicciolì e scomparve.

Quando tornò nel salone, Myron trovò Madame Hester e Marko Fassig seduti in poltrona, ciascuno con in mano un bicchiere di punch *Pingaree* ghiacciato. Madame spiegava lo scopo del viaggio, e intanto Marko cercava la posizione più comoda, ascoltando pigramente.

— Come ormai avrà capito, il viaggio è in realtà una spedizione molto

seria e importante. Spero di toccare personalmente con mano i miracoli descritti da Madame Betka Ontwill. E anche, naturalmente, di sottopormi a un programma di rivitalizzazione. Psicologicamente, non mi lascio influenzare dalle convenzioni. Sono sempre stata spregiudicata e disponibile. Agisco come ritengo giusto, e al diavolo le conseguenze! Mi dispiace dire che a volte è il mio corpo a lamentarsi, e così devo frenare i miei slanci. Per esempio, non posso più correre da un capo all'altro del litorale sabbioso, tuffarmi negli spumeggianti marosi o in qualche folle avventura come avrei fatto un tempo. Ed è proprio questa capacità di resistenza che sono così ansiosa di ritrovare. Del resto, perché non dovrei? Lo spirito di avventura non mi manca. Ho un unico obiettivo: cogliere tutti i frutti dell'Albero della Vita, e gustarli fino al nocciolo! — Con un gesto a effetto, Madame Hester si portò alle labbra il suo bicchiere e ne bevve un lungo sorso. — Ora sa tutto sulle motivazioni che muovono questa spedizione!

— Brindo alla sua salute! — dichiarò Marko Fassig. — Lei è una donna unica tra mille!

Madame Hester si girò per guardare Myron. — Sì? Che cosa c'è adesso? Te ne stai lì, a dondolarti prima su un piede e poi sull'altro. Si può sapere qual è il problema?

— Non ce nessun problema. Volevo mostrare a Fassig dove gli verranno serviti i pasti, e quale lavoro dovrà svolgere.

Madame inarcò le sopracciglia. — A volte sei davvero irritante, ragazzo. Mi interessa quel che Marko ha da dire. Ha condotto una vita affascinante, dalla quale anche tu avresti molto da imparare.

Marko Fassig si alzò pigramente in piedi. — Non voglio far aspettare il capitano Tany — dichiarò. Si inchinò a Madame. — Spero di poter continuare questa conversazione con lei in un altro momento.

A cena, Madame Hester non nascose il suo malumore.

— Non vedo perché Marko non possa mangiare in nostra compagnia — sbottò alla fine. — È divertente e sa ascoltare. Il che, in un uomo, è una combinazione rara.

— Non è corretto che un membro dell'equipaggio ceni nel salone — obiettò Myron. — Su una nave ci sono delle distinzioni che è bene rispettare, se si vuole mantenere la disciplina.

— Oh! Non essere tanto rigido! Per favore, chiedi a Marko se gradirebbe prendere un liquore con noi.

Myron si alzò in piedi. Abbozzò un inchino formale e andò a eseguire gli ordini di Madame.

— Da oggi in poi, Marko pranzerà e cenerà nel salone — gli disse lei, il giorno seguente. — Per favore, informa il capo cameriere del cambiamento.

Il viaggio continuò, e Myron ebbe modo di notare come il comportamento di Marko Fassig diventasse sempre più sconveniente. Ma Madame lo incoraggiava, e non voleva sentire lamentele.

Forse invogliata dagli aneddoti di Marko, Madame Hester decise che la sosta in qualche mondo pittoresco incontrato per strada avrebbe ravvivato il viaggio. Lo suggerì anche a Myron, e gli spiegò con studiata enfasi che non era stata lei a voler finire su un pianeta in cui il divertimento maggiore consisteva nel puntare su un combattimento di cani!

Myron, con l'aria più dignitosa possibile, dichiarò che naturalmente avrebbe fatto del proprio meglio per compiacerla. Tuttavia, aggiunse, Madame doveva rendersi conto che stavano entrando in un settore particolarmente remoto della Dominazione, e che i mondi più altamente evoluti e urbanizzati si trovavano di certo ben lontani da lì.

— E allora, che cosa c'è là fuori? — lo provocò lei. — Solo giungle e paludi, e selvaggi con gli occhi iniettati di sangue?

Myron rise educatamente. — Anche quelli, immagino. Da queste parti non c'è da stupirsi di niente.

— Uhm. Il tuo famoso *Manuale* non dice niente, a questo proposito?

— Dice molte cose, delle quali spero di fare buon uso. Infatti, sto cercando un nuovo mondo, che non ci porti troppo fuori rotta.

— E che sia anche divertente, se non ti dispiace. Con della bella gente, una cucina appetitosa, degli spettacoli interessanti, e ottime occasioni per fare qualche acquisto.

— Vedrò quello che posso trovare.

Myron esaminò le mappe e studiò il *Manuale dei Pianeti.* Poi, finalmente, decise che Taubry, un pianeta che ruotava attorno alla stella di Vianjeli, avrebbe soddisfatto molte delle loro necessità. Riferì le valutazioni a Madame Hester, ma lei concesse l'approvazione senza entusiasmo. — Non mi hai parlato né di cerimonie esotiche, né di altre manifestazioni di particolare interesse, a parte l'usanza di mettere in gabbia i malfattori e di esporli sulla pubblica piazza.

— Forse ti capiterà di vedere qualche prigioniero interessante. Il resoconto

dice anche che il mercato locale offre articoli originali e interessanti.

— Di che tipo? — chiese Madame. — Qualche rapa da venti chili? O dei topi addestrati?

— Non lo so.

— E va bene. Proviamo questo mondo di Taubry, con le sue misteriose attrattive.

Myron cambiò rotta e punto verso la stella di Vianjeli, che a tempo debito aumentò di luminosità, finché il mondo di Taubry non incominciò a ingrandirsi sotto di loro. Quando Myron raggiunse la sala di comando per usare il telescopio, trovò Marko Fassig che si gingillava davanti ai quadri elettronici, chiacchierando amabilmente con il secondo ufficiale Atwyn. I risentimenti di Myron si infiammarono lasciando il posto a una fredda collera, che lo fece decidere all'istante di affrontare il problema Marko Fassig una volta per tutte.

— Mi faccia la cortesia di dedicarsi alle sue mansioni, Fassig — si limitò a dire per il momento. — Come certamente saprà, all'equipaggio non è consentito entrare in questa sala.

— Certo, signore — replicò Fassig, gioviale. Si alzò, strizzò l'occhio al secondo ufficiale Atwyn, e trotterellò via senza fretta.

Quando il *Glodwin* atterrò al terminal di Porto Tanjee, Myron lo affrontò senza indugi. — Fassig, da questo momento lei è congedato. Ho capito che a bordo non abbiamo alcun bisogno di un commissario. Prenda le sue cose e se ne vada, immediatamente.

Marko Fassig si tirò i baffi, inarcò le sopracciglia con espressione interrogativa, poi si strinse nelle spalle. — È un suo diritto, capitano Tany, e io non perderò tempo a protestare. Mi bastano cinque minuti. Andrò ad augurare buon viaggio a Madame Hester, e poi lascerò la nave.

Un'ora più tardi Myron Tany, ancora in uniforme da capitano, si ritrovò in piedi fuori dal terminal, solo, con le parole aspre della prozia che gli ronzavano ancora nelle orecchie. In una valigia, ai suoi piedi, c'erano tutti i suoi averi. Madame Hester gli aveva lasciato abbastanza fondi per pagarsi il viaggio di ritorno a Vermazen.

"Myron, hai avuto la tua grande occasione e hai fallito!" gli aveva detto, a conclusione di una lunga filippica. "Hai perso il senso della realtà. Sei un sognatore e un visionario. Segui il mio consiglio: ritorna a casa, studia per un altro anno all'Istituto, e poi vai a lavorare in Borsa con tuo padre. È il tuo

mestiere, e forse avrai ancora l'opportunità di cogliere il successo che la vita ha in serbo per te."

3

Myron notò un ufficiale in uniforme. Un uomo di mezza età, estremamente curato e impettito, in piedi a circa quindici metri di distanza. Sembrava interessato a lui e a ciò che faceva. Strano, pensò Myron. Che cosa gli importava?

Il ragazzo si volse e si guardò intorno. Un lungo viale andava dal terminal al centro della città, fiancheggiato da una fila di alberi su entrambi i lati. Li riconobbe dalla descrizione che ne aveva letto sul *Manuale.* Erano i famosi alberi nuvola di Taubry: enormi masse rotondeggianti di schiuma grigia trattenute da tentacoli neri, che si ergevano alte nell'aria come piccoli cirro cumuli.

Myron si guardò al di sopra della spalla. L'ufficiale non aveva cambiato posizione. Sembrava incuriosito, più che ostile. Eppure, l'attenzione con cui lo fissava era sconcertante. Una volta di più, Myron si finse un turista qualunque, intento a rimirare il paesaggio. Un paesaggio in ogni caso molto piacevole, notò, curato e ordinatissimo, senza un'erbaccia o un pezzo di carta fuori posto. Alcuni veicoli di piccole dimensioni si spostavano lentamente e con molta disciplina lungo il viale. Le chiome degli alberi nuvola ondeggiavano, e la schiuma si muoveva dolcemente al soffio della lieve brezza pomeridiana. Poco oltre, il viale si immetteva in una piazza. Tutti gli edifici che rientravano nel campo visivo di Myron, erano costruiti con gli stessi canoni architettonici: uno stile complesso, ridondante, a volte quasi rococò, con i tetti ripidi e una gran quantità di abbaini. Anche i materiali erano simili: travi scure, mattoni in terracotta e vetrate colorate alle finestre, alte e strette. La gente di Porto Tanjee, pensò Myron, aveva idee molto precise sull'aspetto da dare alla città.

Lanciò un'occhiata verso l'ufficiale. Era in piedi come prima, e aveva ancora un'aria blandamente vigile. La pazienza di Myron era ormai agli sgoccioli. Si girò, deciso a pretendere una spiegazione, ma l'ufficiale lo anticipò e incominciò ad avvicinarsi lentamente, fermandosi rispettosamente a distanza di un paio di metri. Myron lesse la scritta sullo stemma della

giacca: **PUBBLICO MENTORE.**

— Perché mi osserva con tanto sospetto? — gli chiese in tono tagliente.

— Con sospetto, signore? No. Con interesse, piuttosto. Mi sembra di capire che è nuovo, di queste parti.

— Sono appena arrivato.

Il mentore indicò l'opuscolo che Myron aveva ricevuto al terminal, e che teneva ancora in mano. — Ha letto con attenzione il *Consigliere,* signore?

— No. Non ancora. — Myron guardò l'opuscolo che aveva in mano. — Sembra una raccolta di informazioni.

— Infatti. Offre ottimi spunti di riferimento, e le cartine la guideranno dovunque, in città. Il *Consigliere* è una relazione storica, oltre che una raccolta di regole locali, con le quali farà bene a familiarizzare. Qui a Porto Tanjee siamo gente metodica e ordinata. Ci teniamo che i visitatori di altri mondi si adeguino al nostro stile di vita.

— Si capisce.

— Bene. Leggendo si renderà conto meglio dei nostri usi e costumi, che farà bene a tenere sempre presente. Per esempio... — indicò la valigia che Myron aveva deposto sul marciapiede. — ...mi sembrava che lei volesse abbandonare quell'oggetto. Non è certamente qui che si lascia la spazzatura.

— È per questo che mi guardava con tanta attenzione? — chiese Myron, incredulo.

— Ho il dovere di sorprendere sul fatto chi commette reati.

Myron controllò l'irritazione. Gli costò un certo sforzo, dal momento che durante la giornata il suo umore era già stato messo a dura prova. Parlò scegliendo le parole. — Questa è la mia valigia! — esclamò. — Contiene tutto quello che possiedo! Dunque è molto importante, per me.

L'ufficiale si strinse nelle spalle. — L'impressione era un'altra. La valigia è piccola, e lei l'ha messa dove poteva anche passare inosservata.

— La valigia è piccola perché possiedo poca roba. Altrimenti ne userei una più grande. E l'ho appoggiata sul marciapiede perché non volevo tenerla sospesa per aria mentre mi guardavo intorno. Quando deciderò di andarmene la riprenderò, ne stia certo.

— Oh! Ora mi sembra proprio che le cose si siano chiarite! — ribatté l'altro, tutto contento. — Ma le raccomando di studiare comunque il *Consigliere.* Vi troverà indicate le aree di comportamento corretto e scorretto, ed è basilare che conosca bene la differenza.

— Va bene, lo leggerò al più presto. Intanto, mi potrebbe indicare un buon albergo, non troppo caro?

Il mentore si soffregò il mento. — Le due condizioni si contraddicono. Tuttavia, posso suggerirle la locanda del Viandante, che mi sembra un compromesso ragionevole. Devo però farle notare che qui da noi non è educato tirare sul prezzo.

— Ah, no? E se l'oste mi chiede una cifra esorbitante?

— Allora si inchini e se ne vada. Può darsi che lui si impietosisca e chieda una cifra più bassa, nel qual caso lei ritornerà indietro. Continui a camminare finché l'oste non dirà una cifra che le sembra ragionevole.

— Ho capito. E dove si trova, questa locanda del Viandante?

— Continui lungo il viale fino alla piazza. Giri a destra, in Fimrod Lane, e ci arriverà proprio davanti.

— Grazie. — Myron riprese la valigia con sussiego, e si incamminò nella direzione indicata. Per un attimo o due tornò con la mente al *Glodwin,* alla zia Hester e all'odioso Marko Fassig. Poi scacciò risolutamente quei pensieri dalla mente; il rancore era un sentimento sterile, che avrebbe ristretto la sua capacità d'azione e offuscato le sue decisioni. Magari in futuro, quando le condizioni lo avrebbero permesso, avrebbe pensato seriamente a come riequilibrare i torti subiti. Per il momento le speranze di riuscirci erano campate per aria. Ma non avrebbe dimenticato, promise a se stesso.

Arrivò alla piazza. Guardandosi intorno vide negozi, mercati, agenzie, un buon numero di ristoranti e caffè e, a sinistra, bene in vista, una fila di gabbie adibite all'esposizione in pubblico dei malfattori. C'erano alberi tutt'intorno e dietro alle case. Alberi-nuvola, sormontati da masse di schiuma grigia simili a nembi.

Myron imboccò Fimrod Lane e raggiunse la locanda del Viandante: un grande edificio a due piani, con un tetto particolarmente mosso. Entrò in una veranda rivestita con tavole di legno verniciato, dove gli venne incontro una robusta donna di mezza età che indossava un largo vestito, verde e fluttuante. La donna ascoltò impassibile mentre Myron le illustrava le proprie necessità. Poi, senza sprecare una parola, lo portò in una stanzetta linda, al secondo piano, dotata di bagno. Myron la trovò molto soddisfacente, ma ancora prima di incominciare a trattare il prezzo, la donna era già riuscita a spillargli tre sol per tre notti di pernottamento, e se n'era andata in silenzio dalla stanza. Myron la seguì con lo sguardo, sconcertato. Era stato troppo lento: non aveva

colto il momento. Forse, la prossima volta sarebbe andata meglio. Si sedette nella poltrona vicino alla finestra, e cercò di fare il punto della situazione. Le alternative non erano molte. In tasca aveva la somma sufficiente a pagarsi il viaggio verso casa, ed era una prospettiva sicura e di buonsenso, per quanto ingloriosa. L'altra possibilità era di trovare un posto a bordo di una nave di passaggio, come cuoco o cameriere. Purtroppo, gli mancavano le conoscenze tecniche per aspirare a qualcosa di meglio, nonostante la specializzazione in cosmologia.

Myron sospirò. Vantava un'esperienza profonda, ma orientata nella direzione sbagliata. Tanto valeva provare a fare qualche domanda al terminal. Se ogni sforzo si dimostrava inutile, sarebbe comunque ritornato a Salou Sain con la coscienza tranquilla.

Era metà pomeriggio, tempo locale. Myron decise di fare una passeggiata fino alla piazza, ma prima ritenne più opportuno dare un'occhiata al *Consigliere.* Prese l'opuscolo tra le mani:

Il Consigliere
UN CALDO BENVENUTO AI NOSTRI VISITATORI!
Il presente vuol essere un sussurro amichevole
sulle peculiarità del nostro mondo,
sulle nostre regole e sul sistema che le regge,
compresa una tabella delle misure penali.
CI AUGURIAMO CHE IL CONSIGLIERE PRESERVI
LA GIOIA E L'INTERESSE DEL VISITATORE.

Sulla prima pagina c'era una prefazione, che Myron lesse:

Benvenuti nel nostro meraviglioso mondo! Come presto scoprirete, Taubry vanta regioni ricche di bellezze naturali suggestive, ma i contrasti sono davvero profondi! Due dei tre continenti, Farts e Wints, sebbene di altissimo interesse, sono accessibili solo a spedizioni autorizzate, per ragioni di sicurezza legate ai pericoli naturali e alla fauna molto spesso selvaggia. Il visitatore comune, tuttavia, resterà affascinato e conquistato dalle meraviglie del terzo continente, Uro, nel quale le condizioni ambientali sono in massima parte salutari e confortevoli. Gli abitanti locali, nonostante le differenze pittoresche, sono quasi sempre amichevoli e gentili.

Porto Tanjee, Melanchrino, e Semmerin sono centri urbani di grande e raffinata

cultura, ricchi di tutte le moderne attrazioni rinomate anche altrove. Per apprezzare le ricche differenze di usi e costumi, sarà opportuno che il visitatore abbandoni la parsimonia e si disponga a esplorare ciascun cantone di Liro, lasciandosi tentare dai cibi locali ed esotici, tutti molto nutrienti nonostante le apparenze. Ma, del resto, si mangia con la lingua e con la bocca, non con gli occhi! Senza badare a spese, scoprirete come ciascun cantone assicuri un ambiente ricco di interessi e di suggestioni, che rimarranno a lungo impressi nella vostra memoria.

Porto Tanjee, la città principale, offre tutti i servizi di una metropoli contemporanea, e il Museo dei Carapaci Anfibi Statici regge il confronto con qualunque altro museo dello stesso genere situato altrove.

Il visitatore di Porto Tanjee rimarrà impressionato dall'ordine e dalla logica che sovrintendono ogni particolare, senza mai scadere nella coercizione. Ciascuno potrà comportarsi in perfetta libertà, dal momento che la nostra filosofia presuppone il rispetto assoluto dell'arbitrio personale e l'assunzione individuale della responsabilità. A Porto Tanjee non esistono incidenti, ma per ogni eventualità esiste qualcuno a cui rivolgersi, e se per caso subiste un'offesa o un inconveniente di qualsiasi natura, state certi che il responsabile sarà identificato e sottoposto a procedura penale.

La parola "offesa" riguarda atti volontari e involontari al medesimo tempo. La stessa regola si applica a tutti, compresi voi!, sebbene sia senz'altro inutile scendere in particolari così sgradevoli con un turista attento e gentile.

Tuttavia, per l'assistenza del visitatore, pubblichiamo qui a seguito un indice generale dei più comuni codici di condotta. Gli statuti espliciti sono delineati nelle sezioni II e III. Vi consigliamo di prenderne approfondita visione. Passiamo ora a un breve sommario delle regolamentazioni civili:

Non disperdete nell'ambiente immondizia o articoli estranei al paesaggio. Non causate disordine. Non esponete insegne, simboli, messaggi, istruzioni, esortazioni, consigli o condanne verbali in un posto pubblico o privato.

Non causate deturpazioni e danni in nessun luogo. Se vi imbattete in spazzatura, cianfrusaglie, deturpazioni o danni, il codice di comportamento corretto esige che vi adoperiate per mitigarne gli esiti infausti.

Non sputate, non defecate o urinate in luoghi non idonei. Non sono ammesse flatulenze indiscrete, se non nelle aree designate.

Non producete rumori forti, sgradevoli o irragionevoli. Non suonate musica offensiva con dispositivi meccanici, e non mostrate immagini contrarie al comune senso del pudore.

Si suggerisce uno speciale codice di gentilezza, per i rapporti interpersonali con i negozianti. Trattenetevi dal suscitare contrasti con il personale in servizio. Se i prezzi sono al di sopra dei vostri mezzi, andatevene. Non imprecate e non dite il falso, non deridete la merce come se fosse scadente o priva di valore. Non contrattate, perché da noi non è una pratica in uso. Per guadagnarvi la stima del venditore, pagate il prezzo richiesto con magnanimità e spirito aristocratico. Un comportamento di questo tipo contribuirà a innalzare l'autostima di tutti.

Quanto alla condotta pubblica: ubbidite ai consigli dei mentori civici.

Nel caso foste posti sotto tutela, verrete giudicati dal magistrato più vicino. Lui vi comminerà immediatamente una pena, che di solito è equa e mite. Le trasgressioni più banali si tradurranno nella reclusione in una delle gabbie sul margine orientale della piazza per mezza giornata, un giorno intero, o poco più. I crimini più seri potranno tradursi in una sessione di terapia del lavoro in miniera. Ci auguriamo di avere bene riassunto informazioni di vitale interesse per il visitatore.

I consigli sono dunque brevissimi, e basati su tre imperativi: Siate prudenti! Siate corretti! Siate prodighi!

Anche i divieti sono tre: Non frodate! Non causate danni! Non causate fastidi!

Un altro saggio consiglio: muovetevi in campo erotico e sentimentale con estrema circospezione. Certi comportamenti sono considerati offerte irrevocabili di matrimonio.

L'ubriachezza può essere illegale, dal momento che è consentito consumare legalmente solo i liquori adeguatamente tassati. Dunque, chiedete sempre di vedere il certificato delle imposte, prima di placare la vostra sete! Meglio ancora, preferite le nostre acque alla frutta, che sono gustosissime!

A Porto Tanjee i visitatori troveranno molti svaghi esilaranti. Ammirate con gioia le esposizioni artistiche nel parco, e partecipate alle danze e alle riunioni sociali nelle case di ricreazione pubblica. Ci sono case di Categoria I, II e III. Quelle di Categoria I sono riservate a bambini e ragazze, che si riuniscono senza imbarazzi. Nelle case di Categoria II uomini e donne passano il tempo conversando di argomenti profondi, e qualche volta si scambiano scherzi. In quelle di Categoria III l'atmosfera tende a essere più libera. I navigatori dello spazio non si creano troppi problemi. Viene servita birra di buona qualità e le signore non si offendono se la conversazione è franca e cordiale. C'è un clima di tolleranza generale.

Abbiamo esposto alcune indicazioni sulla nostra filosofia di vita, che celebra la

gioia tranquilla e i dettami della proprietà. Chiunque, turisti e visitatori inclusi, possono spendere il loro denaro senza timori o restrizioni, e nessuno verrà accusato di presunzione! Spendete spudoratamente! Prendete il meglio da Porto Tanjee! Vi diamo il nostro benvenuto!

Le pagine successive chiarivano in dettaglio il codice penale vigente a Porto Tanjee. C'era anche la descrizione dettagliata dei tredici cantoni in cui il continente di Liro si divideva.

Myron spinse da parte l'opuscolo. Si tolse l'uniforme da capitano e indossò gli abiti civili comuni a tutti i navigatori dello spazio in ogni angolo della Dominazione: pantaloni scuri e larghi, stretti alla caviglia e infilati in un paio di corti stivaletti neri; camicia blu a maniche lunghe, in tessuto morbidissimo, e un berretto nero con la calotta floscia.

Poi lasciò l'albergo e si incamminò giù per Fimrod Lane, in direzione della piazza, dove si fermò per guardarsi intorno. Gli alberi, altissimi e perfettamente distanziati, dominavano l'ampio spazio aperto. Insieme alle strutture in legno scuro e alla straordinaria limpidezza dell'aria, creavano in Myron uno stato quasi prossimo all'allucinazione. Gli sembrava di guardare l'accurata scenografia di uno spettacolo teatrale, o magari un villaggio in miniatura riprodotto con le costruzioni dei bambini. Sbatté le palpebre e la sensazione svanì.

A un vicino caffè ordinò un tè con pasticcio di pesce. Si rilassò nel caldo sole pomeridiano, scacciò i pensieri e si mise a osservare la gente che passava, uomini e donne persi ognuno nelle proprie vicende personali. Corrispondevano alla struttura fisica del Gaenico tipico, anche se Myron notò una certa predominanza di torsi tarchiati e facce rotonde, con gli zigomi prominenti, la mascella squadrata e il naso corto. I capelli andavano dal castano scuro al nero, in assoluta mancanza di biondi. L'abbigliamento non era caratteristico, se non per i copricapi. Gli uomini indossavano cappelli a quadricorno, piatti e in materiale rigido, blu, verde scuro o nero, abbassati sulla fronte. Le donne portavano invece composizioni complicate, ottenute utilizzando i tovaglioli inamidati, piegati nelle fogge più diverse. Potevano ben dirsi delle meraviglie di ingegneria costruttiva!

Myron osservò con particolare interesse le ragazze che passavano, interrogandosi sulla loro disponibilità. Si muovevano con disinvolta energia, e quelle più giovani saltellavano o correvano, sprigionando una gran vitalità.

Alcune gli sembrarono sufficientemente attraenti, tanto che cercò di ricordare le indicazioni del *Consigliere* in proposito. La maggior parte, tuttavia, mancò di risvegliare la sua ammirazione soprattutto a causa dell'acconciatura, con i capelli raccolti sopra le orecchie in due ciuffi cotonati e perfettamente sferici. Lo disturbò anche una certa aria di compiacimento e soddisfazione, specialmente nelle più graziose, come se avessero appena svuotato di nascosto una grossa coppa di fragole alla panna. Le ragazze lo guardavano, notavano i capelli biondi e lisci e lo osservavano con maggiore attenzione, poi increspavano le labbra e inarcavano le sopracciglia, e infine distoglievano lo sguardo, come per comunicargli la loro diffidenza per i navigatori dello spazio, e gli stranieri in generale.

Bene, pensò Myron. Anche se volessi non potrei neppure dire "Bu!", per paura di finire per un giorno in gabbia. O, peggio ancora, di ritrovarmi sposato.

Decise di non perdere altro tempo a guardarle. Il pomeriggio stava per finire e il sole era tramontato dietro gli alberi. Myron lasciò il caffè e attraversò la piazza per guardare le gabbie. Mentre si avvicinava notò, in quella di mezzo, un ragazzo apparentemente della sua stessa età, che sedeva curvo e sconsolato su una panca. Gli si avvicinò. Il prigioniero gli lanciò un'occhiata cupa.

— Per quanto devi rimanere lì dentro? — chiese Myron, in tono educato.

— Tornerò in libertà un'ora dopo il tramonto.

— Che cosa hai fatto? — volle sapere lui. — Spero che non ti dia fastidio, se te lo domando.

— Non mi dà fastidio. Che cosa me ne importa, dopotutto? Sono arrivato da Birkenhalter con un carico di *papagonie* per il mercato. Una è caduta fuori dal carro ma non l'ho vista. Un aiuto guardiano ha chiamato l'ispettore, che mi ha dato setti minuti per ripulire tutto. L'ho fatto, con quattordici secondi di margine. Ma quattro semi erano rotolati sotto una foglia e non li ho visti. L'aiuto guardiano li ha fatti vedere all'ispettore, che mi ha dato cinquanta dinket di multa. Ho aspettato un po' di minuti, poi sono andato a cercare l'aiuto guardiano per dargli quel che si meritava. Mi hanno portato davanti al giudice, che mi ha condannato alla gabbia. Ora sai tutto.

— È una storia triste — osservò Myron. — Che cosa pensi di fare, una volta in libertà?

— Me lo sono chiesto anch'io — ammise il prigioniero.

— E finalmente ho preso una decisione. Se, una volta libero, dovessi vedermi ancora davanti quell'aiuto guardiano... eccolo là in fondo, vedi?... quel ragazzotto grasso con il cappello a quadricorno nero. Se rifilandogli una bella vergata sul sedere potessi compensare tutti i mali dell'universo, sarei anche disposto a pagare il prezzo di un altro giorno in gabbia. Ma non è possibile. La trama della vita è intessuta di malvagità e ingiustizie, e i miei sforzi risulterebbero vani. Così, non mi prenderò il disturbo di andare a picchiare quell'essere spregevole. Invece, andrò a piedi fino alla taverna di Owlswyck e lì consumerò una bella porzione di pasticcio all'uva moscata, con una bella pinta di birra amara. Poi riprenderò il carro e me ne andrò dalla città. Se vedrò l'aiuto guardiano nelle vicinanze lo ignorerò e passerò oltre. La vendetta ha un sapore dolce, ma viaggiare verso casa sotto la notte stellata è più dolce ancora.

Myron ci pensò per un attimo, lanciò un'occhiata alla piazza, ora inondata dalla luce pallida riflessa dal cielo al tramonto. — È un progetto molto ragionevole — disse. — E aiuterà anche me a sistemare certe faccende personali.

Il prigioniero annuì con espressione lugubre. — La vendetta non paga, alla resa dei conti.

— No — concordò Myron. — A meno che, naturalmente, tu non riesca a vendicarti senza finire in gabbia.

— Il che è impossibile.

— Dunque, tu raccomandi la taverna di Owlswyck?

— Sì, i pasticci sono gustosi e la birra non è male. È un ritrovo di Categoria III e quasi sempre ci si diverte. Attraversa la piazza, gira in Melcher Lane e procedi per cinquantasei metri, e ti troverai proprio davanti all'entrata della taverna.

— Molte grazie. — Myron si allontanò dalla gabbia. Le nuvole in cielo, a occidente, risplendevano di pennellate vermiglie, color fucsia e verde pallido: un miscuglio di colori insoliti, com'era insolita e peculiare l'atmosfera di quella città.

Myron attraversò la piazza e imboccò Melcher Lane. Vide un cartellone che campeggiava al di sopra della strada:

TAVERNA DI OWLSWYCK
Antica tradizione di ospitalità

commestibili, birra nobile, musica
e occasionalmente danza
CATEGORIA III
CONSENTITO L'INGRESSO ALLE SIGNORE

Due pesanti porte a doppio battente permisero a Myron di entrare in una grande sala pubblica, illuminata dagli ultimi raggi del sole che filtravano dalle alte finestre. Myron scelse un lungo tavolo laterale dove, per il momento, si sedette da solo. Altri tavoli circondavano un'area centrale con un pavimento di legno tirato a lucido, sulla quale le coppie ballavano. Contro il muro opposto c'era una piccola pedana sormontata da un leggio, da dove chiunque poteva mettersi a parlare, se ne aveva l'ispirazione."Strana abitudine" pensò Myron, ma del resto quello era uno strano mondo.

Gli comparve al fianco un cameriere. Myron ordinò una pinta di birra e chiese di vedere il menù. Il ragazzo ridacchiò, con aria di sufficienza. — La birra gliela porto subito, ma per il menù deve leggere quello al banco. — Indicò una lavagna che pendeva al di sopra del bar. — Qui alla taverna di Owlswyck siamo alla buona!

Myron lesse la lista sulla lavagna. — Che cos'è il pasticcio all'uva moscata?

— Un piatto ottimo, signore: fegato d'oca, uva moscata e prezzemolo in crosta, con contorno di patate bollite.

— Andrà bene.

— Segua il mio consiglio — disse il ragazzo. — Per incominciare, prenda un piatto del nostro arrosto, giusto per aprire lo stomaco. Costa sette dinket la porzione, ma le assicuro che è un vero affare!

— E va bene, proverò l'arrosto. Ma mi porti prima una birra.

Quando il ragazzo gliela servì, Myron indicò con un cenno la pedana e il leggio. — Mi sembra fuori luogo, in un posto come questo.

La sua mancanza di raffinatezza divertì il cameriere.

— Nel mondo dal quale proviene non si usa?

— Non così, nel mezzo di un'osteria.

— Ma... la usano le guardie, e i magistrati in servizio. — Dirottò l'attenzione di Myron verso una scritta sul muro, proprio sopra la sua testa. — Ha letto l'avvertenza?

— No. Mi è sfuggita.

— Allora la legga, perché spiega come vanno le cose qui alla taverna di Owlswyck.

Myron si girò e lesse:

ORDINANZA LOCALE VINCOLANTE

SONO SEVERAMENTE PROIBITI GLI SCHIAMAZZI, I PROVOCATORI E OGNI ESIBIZIONE CONTRO IL COMUNE SENSO DEL PUDORE. I DANZATORI DEVONO ESPRIMERE GRAZIA E DIGNITÀ, QUALITÀ CHE CONTRIBUISCONO ALLA BELLEZZA DEL LUOGO.

— Uhm — commentò Myron. — Sembra proprio che vi divertiate un sacco, in questa taverna.

— Con moderazione, signore. Le guardie fanno in fretta a individuare gli eccessi, e il giudice conosce il libro nero a memoria.

Ancora una volta, Myron decise di comportarsi con il massimo della discrezione. Assaggiò la birra, e la trovò forte, amara e aromatica, nell'insieme gradevole. Si guardò intorno nella stanza. La clientela era mista. Vide gente di città e campagnoli con i pantaloni di pelle e le camicie a scacchi. C'era qualche straniero, un paio di uomini d'affari e una dozzina di navigatori dello spazio seduti direttamente al banco. Il terminal di Porto Tanjee era un nodo di transito interspaziale, dal quale si irradiavano rotte di rifornimento verso mondi al di fuori delle traiettorie più battute, e questo spiegava il gran numero di esponenti del settore che venivano a bere birra in quella taverna.

Il cameriere portò una porzione di arrosto, insieme a un piatto di pane. Myron assaggiò con cautela un boccone. Trasalì e bevve in fretta un sorso di birra. Poi assaggiò ancora. Una cosa era certa: il cuoco aveva dato fondo alla sua scorta di spezie piccanti. Myron si lasciò sfuggire un profondo sospiro. La politica migliore era quella di mangiare senza far domande. Incominciò con la porzione di arrosto, attingendo alla birra per rinfrescarsi le labbra.

Arrivò il pasticcio all'uva moscata, che Myron divorò senza cercare di risalire agli ingredienti.

La taverna incominciò a riempirsi. Comparvero delle donne, a gruppi e da sole, con amici o con il marito, alcune giovani e altre più vecchie. Myron non ne vide nessuna che lo interessasse, e si trattenne per la paura di ritrovarsi sposato senza neanche sapere come.

Entrarono quattro uomini e il cameriere li guidò verso i posti vacanti al tavolo di Myron. Lui li guardò avvicinarsi con grande interesse. Per quanto, a giudicare dall'abbigliamento, fossero tutti navigatori dello spazio, sembravano un gruppo male assortito. Il primo dei quattro, che era anche il più vecchio, aveva un corpo magro, così dritto da sembrare più alto del consueto. I lineamenti erano aristocratici, i capelli ispidi e grigi e nell'insieme il viso aveva un'espressione serena, quasi distaccata.

Lo seguiva un tizio più basso e tarchiato, con la pelle rosea e un paio di innocenti occhi azzurri nella faccia rotonda e bonaria. Poche rade ciocche di capelli biondi gli attraversavano il cranio. Camminava con accurata attenzione, appoggiando il grosso piede tozzo con cautela, come per alleviare il disagio di un paio di sandali che facevano male.

Il terzo uomo era giovane, snello e si muoveva con la vivacità scoppiettante di un arlecchino. Era straordinariamente attraente, con la faccia a cuore incorniciata da morbidi riccioli neri, lunghe ciglia nere, e la bocca piegata in un lieve sorriso. Aggrediva il pavimento con lunghe falcate, guardando di qua e di là con la testa inclinata, come meravigliandosi per qualcosa di insolito o straordinario.

Infine anche il quarto del gruppo sembrava assai diverso dai suoi compagni. Era molto alto, magro, con la pelle giallastra e una lunga faccia triste. Aveva i capelli neri sulla fronte alta, il naso lungo, la bocca sottile e il mento pronunciato. Indossava un abito scuro di taglio severo, così stretto che le maniche e i pantaloni sembravano lunghi tubi neri.

I quattro si sedettero, annuirono educatamente in direzione di Myron e ordinarono una birra al cameriere.

Myron li ritenne subito interessanti e intavolò una conversazione con il più basso e roseo dei tre, il quale si presentò come Wingo, capo steward a bordo del *Glicca,* una nave da carico appena arrivata a Porto Tanjee.

— Sono il capo steward, certo — spiegò Wingo — ma non finisce qui. Sono anche il cuoco, il lavabottiglie, il custode, lo sterminatore di parassiti, il chirurgo, l'infermiera e lo sguattero. Quando carichiamo a bordo dei passeggeri divento responsabile dei rapporti sociali e persino psichiatra! Ne abbiamo viste delle belle, sul *Glicca!*

Wingo presentò i colleghi. — Questo è il capitano Maloof — disse a Myron. — Potrà anche sembrarti austero e solenne come un arcivescovo di Drensky, ma non farti ingannare: quando si tratta di convincere uno

spedizioniere, o di indagare su un tesoro perduto, o di offrire caramelle alle passeggere più graziose, allora il capitano Maloof è l'uomo giusto.

Il capitano rise. — È un ritratto distorto. Come al solito, Wingo ha sempre mille idee balzane.

Wingo scosse solennemente la testa. — Non è vero! Ho imparato che, a volte, la verità è meglio non comunicarla in modo diretto. Meglio dire "potrebbe essere", piuttosto che "è sicuramente così". Risulta più interessante, e l'argomento non viene subito sminuito.

— Può darsi — ammise Myron. — Quanto al capitano Maloof, credo che mi riserverò il giudizio.

— Una scelta tattica astuta — approvò Wingo. — Ma adesso permettimi di illustrarti l'uomo che si trova di fianco al capitano, e che in questo momento tracanna birra con la grazia insolente di un angelo caduto. Si chiama Fay Schwatzendale, è capotecnico del *Glicca,* e anche direttore di sala macchine, e secondo, e oliatore, e operaio pulitore e tecnico generico. È un matematico, e nella sua testa risolve somme complicatissime, delle quali fornisce all'istante il risultato, giusto o sbagliato che sia.

— Straordinario — commentò Myron. Guardò Schwatzendale seduto dall'altra parte del tavolo, che teneva la testa inclinata e le labbra piegate in un sorriso obliquo. — Sembra quasi un tipo versatile come te — commentò.

— Molto più di me! — esclamò Wingo. — Schwatzendale sa suonare la fisarmonica e lo xilofono. Conosce *La ballata di Rosie Maloney* dall'inizio alla fine... e c'è di più. È un mago delle probabilità. Fa vibrare le leggi del caso con la stessa abilità con cui io inforno un soufflé. Prospera sul Monte Cinquestelle, sullo Stingaree, il Layabout, il Kachinka... o qualsiasi altro azzardo del destino dal quale speri di riuscire a trarre un profitto.

— Molto interessante — ribatté Myron. Chiamò con un cenno il cameriere e ordinò un altro giro di birra. Poi indicò il gentiluomo alto e magro in abito nero, all'estremità del tavolo. — E il vostro ultimo collega, è anche lui un virtuoso?

— Quello è Hilmar Krim, il nostro agente commerciale — spiegò Wingo, in tono misurato. — E forse sì, è un virtuoso, specialmente a sentire lui. È con noi da circa tre mesi, e in fondo incominciamo a capirlo solo ora. Il suo forte è la giurisprudenza, della quale vanta conoscenze profondissime. Sta raccogliendo il materiale per un lavoro intitolato: *Giurisprudenza gaenica comparata.* Dico bene, Krim?

— Può darsi — rispose lui. — Non ascoltavo. Di che argomento parlavate?

— Spiegavo a Myron Tany che sei un esperto nel campo della legge.

Krim inclinò la testa. — Cerco di riunire le molte branche di leggi locali in una sintesi completa. È un lavoro impegnativo.

Wingo rivolse di nuovo gli occhi azzurri a Myron. — Adesso sai tutto. Questa è la ciurma del *Glicca.* Siamo tutti un po' bizzarri, per un verso o per l'altro. Il capitano Maloof è un sognatore e insegue un ideale romantico come se fosse vero. Schwatzendale è un giocatore, campione di trucchi misteriosi; Hilmar Krim è uno studioso e un dotto. Tutti siamo ostili a una vita di abitudine, siamo guitti e pirati, più che membri rispettabili della società.

— Mi sia permesso di dissociarmi, signor Wingo — obiettò Krim, in tono pesantemente sarcastico. — Personalmente mi ritengo un enciclopedista globale, ben integrato in ogni ambiente. Sono un elemento della società gaenica universale, non un paria.

— Come desideri — ribatté Wingo.

Krim annuì, soddisfatto. — E tu? — chiese Myron a Wingo. — Sei uno studioso? Un giocatore? Un sognatore, forse?

Wingo scosse tristemente la testa. — Io non sono niente, neanche un paria. Ho cercato di scoprire la chiave del rompicapo cosmico, del quale sono pienamente consapevole. Ho letto le opere dei grandi filosofi gaenici. Ho imparato le loro parole, i loro detti e i loro versi. È stata una triste rivelazione scoprire che loro, io e il cosmo parliamo linguaggi completamente diversi, per i quali non esiste un glossario comune.

— E allora?

— E allora niente. Che cosa si può imparare dal caos? — Wingo guardò con aria cupa le sue mani dalle dita tozze.

— Una volta camminavo in montagna, in un posto che non ricordo. Arrivai a un piccolo lago che rifletteva nelle sue acque il cielo e le nuvole in movimento. Lo guardai per un attimo, poi guardai il cielo, che era immenso, azzurro e maestoso. Proseguii come in sogno. — Scrollò la testa. — Ricordo che ridiscesi con i piedi doloranti, perché li avevo messi a dura prova, come già altre volte. Alla fine, provai un gran senso di sollievo tenendoli a bagno in acqua fredda e sale, e applicando un unguento. — Dopo un attimo continuò. — Se ritrovassi uno di quei laghi, probabilmente lo guarderei di nuovo.

— Non capisco — disse Myron. — Sembra quasi che tu voglia dirmi che è un errore insistere troppo per cercare la conoscenza.

— Sospetto che, infatti, il punto sia proprio questo — rispose Wingo. — Anche se si scoprisse finalmente la "realtà" o quel che si definisce la "verità", potrebbe risultare terribilmente banale, e magari si sarebbero persi anni per cercarla. Personalmente, raccomanderei ai mistici di andarci cauti: dopo decenni di digiuni e di penitenze potrebbero finalmente arrivare alla Verità Suprema, solo per scoprire che è un miserrimo brandello di sapere, non più importante di un singolo topolino caduto in un barile di zucchero.

Myron si sentì girare la testa, non si sa se per la birra, o per lo sforzo di afferrare le teorie di Wingo.

Intervenne Schwatzendale. — Il *Glicca* è un'incubatrice di pensieri profondi — osservò. — Krim progetta un sistema legale standard valido in tutti gli angoli della Dominazione. Vuole imporre una *royalty* su ogni crimine che si commette. Quanto a me, vivo secondo una regola molto semplice: se mostrerò con grande entusiasmo qualcosa verso est, tutti si alzeranno per guardare a est, mentre io mangerò il loro pranzo. Il capitano Maloof ci tiene molto ad apparire serio, sobrio e rispettabile, ma è tutta una maschera. Segue un sussurro di vento ovunque lo porti, sotto le stelle.

Il capitano ascoltò con un lieve sorriso. — La mia ricerca non è reale — disse. — Ma anche se lo fosse, apparterrebbe al regno della nostalgia, e non varrebbe neanche la pena di parlarne. — Si rivolse direttamente a Myron. — E tu? Segui anche tu un sussurro di vento?

— Non proprio. Posso spiegare in breve, e se lo desiderate avete il permesso di ridere. La mia prozia Hester è la proprietaria di una nave spaziale, il *Glodwin.* Siamo partiti per una crociera, e io ero stato nominato capitano. Ma la zia era insoddisfatta, e inquieta, finché non è salito a bordo un certo Marko Fassig. Quando siamo arrivati a Porto Tanjee, ho ordinato che Fassig venisse sbarcato, ma mia zia, invece, ha fatto sbarcare me, e adesso sono qui a bere birra in libertà, alla taverna di Owlswyck.

— È una storia malinconica — osservò il capitano Maloof.

Myron ci pensò, poi azzardò una domanda. — Magari, nella vostra ciurma avete bisogno di qualcuno con le mie qualifiche. Se è così, vi propongo di assumermi.

— Eri il capitano del *Glodwin?*

— Be', sì. La qualifica era quella.

Maloof sorrise, scrollando la testa. — Al momento, il *Glicca* è perfettamente equipaggiato; qui davanti a te hai la ciurma al completo.

— D'accordo — ribatté Myron, rassegnato. — Era solo una domanda.

— Avevi il diritto di rivolgermela — concesse il capitano Maloof. — Mi dispiace di non poterti accontentare. Ma, di sicuro, a bordo non abbiamo alcun bisogno di due capitani.

Myron bevve un altro sorso di birra, con aria cupa. Nella taverna era arrivato un gruppo di musicisti, che salirono sulla pedana dell'orchestra all'estremità opposta della stanza portandosi dietro i loro strumenti: un flauto, una fisarmonica, un mandolino e un trombone. Li accordarono, producendo i tipici stridii e miagolii, in un insieme indistinto di vibrazioni e scale. Poi incominciarono a suonare, dapprima una melodia semplice, poi un'altra dal ritmo vivace e sincopato. La gente incominciò a tamburellare con le dita sul tavolo e a battere il piede. E la gente si alzò per andare a ballare, alcuni singolarmente, e altri a coppie.

Su Porto Tanjee era scesa la notte, e la taverna era illuminata da piccole lanterne colorate. Myron bevve un altro boccale di birra e si appoggiò all'indietro, cercando di divertirsi. Wingo lo informò con solennità che, sebbene amasse molto danzare, l'impatto del pavimento contro il suo piede sensibile gli causava un grande fastidio.

Una donna con i capelli rossi e l'aria risoluta, nel pieno splendore della prima maturità, si avvicinò a Schwatzendale e gli suggerì di raggiungerla in pista. Schwatzendale declinò l'onore con una tale quantità di complimenti azzeccati che la donna gli accarezzò la testa, prima di allontanarsi.

— Schwatzendale è un saggio — disse Wingo a Myron.

— Le consuetudini matrimoniali non sono mai uguali, da un posto all'altro. Spesso uno straniero compie magari un atto innocente, o suggerisce una forma casuale di intimità, e alla fine scopre di essersi impegnato per un matrimonio che deve assolutamente essere celebrato, pena una multa spropositata, o magari un pestaggio da parte dei parenti della ragazza, o un mese di fatiche in qualche campo di lavoro. Quando sei in un posto nuovo, del quale non conosci usi e costumi, ti consiglio di non prenderti mai nessuna libertà con una donna... e neanche con un uomo, a dire il vero. Schwatzendale è astuto, ma anche lui ci tiene a non correre rischi. Ascolta, adesso. — Si rivolse direttamente a Schwatzendale. — Immagina che un'incantevole signora si avvicini portando sulla testa un cesto di frutta e cerchi di appenderti una collana di fiori rossi attorno al collo. Tu che cosa fai?

— Scappo dalla taverna di Owlswyck a gambe levate e mi nascondo sul

Glicca, con le coperte in testa.

— Un ottimo consiglio — approvò Wingo.

— Me ne ricorderò — assicurò Myron. — I suggerimenti di questo tipo sono estremamente preziosi.

L'orchestra aveva attaccato una nuova musica, un tempo doppio, segnato dall'intervento ritmico del trombone e del flauto basso. I ballerini invasero di nuovo la pista, ballando in modo diverso. Una coppia iniziò guardandosi fisso negli occhi, l'uno con le mani sulle spalle dell'altro, poi incominciò a eseguire una serie di quattro passi veloci, una sosta, un calcio a destra e uno a sinistra, e poi gli stessi passi al contrario. Altri piroettavano di qua e di là, a un ritmo sfrenato. Myron giudicò lo spettacolo estremamente pittoresco. Notò che anche Hilmar Krim tamburellava con le dita sul tavolo e ondeggiava la testa a tempo di musica.

— Ha bevuto quattro birre — commentò Wingo con un sogghigno. — Due più del solito. E adesso la musica gli svela i suoi segreti. Ha una capacità conoscitiva di grande tenacia.

Krim tracannò un sorso di birra dal proprio boccale, e passò le dita sul tavolo, come per suonare una tastiera immaginaria. L'esercizio si rivelò insoddisfacente e lui si alzò in piedi. Svuotò il boccale ed entrò in pista, azzardando un passo di danza. A poco a poco perse ogni esitazione e guadagnò confidenza. Saltellava e scivolava, con il viso assorto e le braccia rigide lungo i fianchi, scalciava con le lunghe gambe avanti e indietro, in una danza ininterrotta.

Nella taverna era entrato un gentiluomo grassoccio e di mezza età, sicuro di sé, che ora si esibiva nelle danze locali con una delle bellezze cittadine. Indossava una giacca di velluto marrone, scuro e pesante, e un paio di scarpe nere e lucide, ornate da un paio di fibbie d'argento. Sembrava una persona importante, ed eseguiva le varie figure di danza con innegabile maestria. Andava su e giù per la pista, esibendosi in calci di precisione cronometrica. Gli altri ballerini gli lasciavano spazio, e lo guardavano con rispettosa ammirazione. Quattro passi in su, calcio a destra, calcio a sinistra, con il piede adeguatamente in linea, e poi di nuovo in giù, piroetta e scivolata, e di nuovo calcio a destra e calcio a sinistra, con garbo ed energia. Assorto nella propria tempestosa danza, Hilmar Krim venne improvvisamente colpito dal piede del gentiluomo ballerino, direttamente tra le scapole.

Krim espresse con un grido la propria sorpresa e si fermò. Il ballerino non

giudicò necessario interrompere il ritmo dei propri movimenti. Fece un gesto veloce, per scusarsi del contatto e liquidare la faccenda come una questione di scarsa importanza. Non perse neanche un passo.

Per niente soddisfatto, Krim gli si parò davanti, e lui fu costretto a fermarsi per evitare una collisione. Ne seguì una discussione vivace. Krim spiegò le sue teorie sul modo corretto di condurre una danza. Il gentiluomo replicò con qualche commento conciso e ritornò in pista, ma a un'ultima secca esortazione da parte di Krim prese da un tavolo un boccale di birra e glielo gettò in faccia, per punirlo di avere parlato troppo. Krim, dapprima sferrò due ganci sulle orecchie del malcapitato, poi diede inizio a una danza sfrenata, bersagliandolo di calci, con sorprendente agilità. Krim danzava e girava attorno al poveraccio, colpendolo da ogni parte, fianchi, stomaco, sedere e caviglie, in perfetta sincronia con la musica, che nel frattempo non si era fermata. Anzi, i musicisti suonavano con grande fervore, lasciando intendere che sarebbero stati felici di continuare fino a che Krim non si fosse fermato.

Ma l'esibizione venne interrotta da un paio di guardie, che si precipitarono in pista e afferrarono Krim, mentre la musica si fermava di colpo.

Wingo scosse tristemente la testa. — Una ginnastica di piedi memorabile — commentò. — Ma dubito che adesso la cosa gli sarà d'aiuto.

— Peccato — concordò Schwatzendale. — Ha eseguito una serie di mosse davvero notevole.

— È stato un incauto — dichiarò il capitano Maloof.

— Specialmente come esperto legale.

Le guardie trascinarono Krim verso il podio. Li guidava il gentiluomo ballerino che era stato la causa di tutto, il quale salì in pedana a passo di carica, e si sedette dietro il leggio.

Il cameriere, che era arrivato al tavolo con dei nuovi boccali di birra, parve sopraffatto dalla meraviglia. — Il vostro amico ha del fegato, ma è uno sciocco. Ora dovrà chiedere giustizia allo stesso giudice che ha preso a calci con tanto stile.

— Vuoi dire che lo ammiri? — volle sapere Schwatzendale.

Il ragazzo si strinse nelle spalle. — Una buona esibizione merita sempre un riconoscimento, no?

Il gentiluomo grassoccio si sistemò meglio sulla poltrona. Poi gridò: — Conducete l'imputato!

Le guardie trascinarono il povero Krim fin sotto il leggio.

— Nome?

— Mi chiamo Hilmar Krim. Sono agente commerciale a bordo della nave spaziale *Glicca.* Ho frequentato la Scuola Centrale di Archenar di Linguistica forense, dove mi sono specializzato in Giurisprudenza della navigazione spaziale. Ho conseguito una seconda laurea all'Istituto Erasmus di Scienze sociali, dove ho pubblicato la *Rassegna Legale.* Le mie qualità professionali sono ricche e approfondite.

— Aha! E dove ha imparato a ballare con tanta perizia?

Krim accolse lo scherno con un sorriso lugubre. — Ho parlato dei miei trascorsi, solo per chiarire che sono preparato in parecchie branche della giurisprudenza. Per quanto riguarda la situazione attuale, vorrei fare riferimento ad alcuni codici della dottrina legale e a un certo numero di casi precedenti, definiti dagli articoli Dieci e Dodici dello Statuto di navigazione di base. I termini, se non ricordo male...

Il magistrato stese la mano. — Mi permetta di parlare, avvocato, se non le dispiace! Apprezzo la sua dotta erudizione, ma non vorrei che mi avesse preso per un pesciolino di campagna!

— Osservazione non pertinente, signore!

— Non importa. Conosciamo l'entità della sua colpa; ora dobbiamo solo stabilire la pena adeguata, che naturalmente va ben oltre una semplice permanenza nella gabbia pubblica.

Krim si erse in tutta la propria altezza. Parlò in tono molto severo. — Ricuso l'imputazione *in toto,* signore. È irrilevante, pregiudizievole e non comprovante. E inoltre, non ci sono state contestazioni formali.

Il magistrato annuì e batté stizzosamente il martello.

— Obiezione accolta. Ignorerò l'osservazione che io stesso ho compiuto.

Hilmar Krim inclinò la testa. — In questo caso, chiedo il ritiro di tutti i capi di accusa.

— Obiezione respinta. Il caso è ancora aperto.

— Ma non possono esserci dubbi, sullo svolgimento dei fatti — dichiarò Krim. — La giustapposizione è avvenuta nel momento in cui lei ha interposto la sua persona in contiguità con l'area che io avevo in precedenza debitamente marcata con le mie esplicite funzioni di ballerino. Lei ha invaso questo territorio con incurante malizia e mi ha causato danno, collidendo con il suo piede contro la mia schiena, e causandomi dolore fisico e morale. Un uomo più rigoroso avrebbe certamente preteso i danni, ma a me sarebbe

bastata una semplice ammissione di colpa.

— La richiesta è fuori luogo, e viene dichiarata decaduta, dal momento che ho inoltrato una lamentela prima di lei. E l'ho inoltrata personalmente. Ora non ce più bisogno di scendere in dettagli. Si dichiara "colpevole", o "non colpevole"?

— Assolutamente incolpevole, a causa della incurante e maliziosa invasione dello spazio ricreativo precedentemente occupato da me medesimo, e anche in considerazione dell'intollerabile provocazione riversata sulla mia persona, tali atti costituendo il *res gestae.*

Il magistrato batté un colpo di martello. — Procediamo. Non chiamerò testimoni, dal momento che chiunque testimonierà in suo favore verrà incriminato per falsa testimonianza e incorrerà nelle pene stabilite a norma di legge. È più facile registrare il fatto che tutti i testimoni sono a favore della parte lesa. Si richiede un verdetto di colpevolezza. E ora, riguardo alla sentenza, mi sia consentito un attimo, per consultare il mio libro nero. — Tirò fuori da uno scaffale un volume rilegato in pelle di pesce nera, lo depose sul leggio e lo aprì.

— Signore! — si affrettò a protestare Hilmar Krim. — La giustizia è troppo fragile e delicata per farsi schiacciare tra le pagine di un libro! La giustizia sgorga dalla stessa comprensione umana, e si nutre con il latte dell'umana solidarietà. Conosco molti precedenti di questo stesso tipo, che ci potranno guidare.

Il magistrato stese di nuovo in alto la mano. — La sua erudizione è notevole, ma il libro nero è molto più rapido. Notate bene: giro le pagine fino alla voce "aggressioni". Trovo il sottoparagrafo adatto, *Aggressione a pubblico ufficiale,* ed ecco le istruzioni: "Precisate la gravità dell'offesa contando il numero di colpi inflitti". E poi: "Valutate lo stile e il grado dell'aggressione e applicate una maggiorazione in virtù del prestigio della vittima".

Hilmar Krim abbozzò un sorriso incerto. — Signore, chiedo che si applichino le condizioni speciali. Sono un agente dei servizi segreti.

— La richiesta ha il diritto di essere accolta — concesse il magistrato. — Eseguirò una valutazione speciale. Ho già preso nota della sua aggraziata agilità, e mi sembra di capire che la sua è un'intelligenza multiforme. Sbaglio?

— In teoria no, ma...

— Dunque, se le presentassi il proprietario minerario della fossa Dartley, potrebbe mostrargli il modo più rapido ed efficiente di portare le rocce pesanti da una parte all'altra?

— Lo farei con piacere — rispose Krim, rauco — ma temo di non avere molto tempo, perché...

— Avrà tutto il tempo di cui c'è bisogno. — Il magistrato consultò il libro nero e svolse un rapido calcolo. — Per i reati come il suo, l'esatta durata di permanenza nel penitenziario è di quattro mesi, undici giorni e diciannove ore. Guardie, prendete il prigioniero e portatelo alla fossa Dartley. La sentenza avrà vigore dal momento in cui oltrepasserà il cancello.

Krim tentò altre petizioni, e stava ancora citando precedenti quando lo portarono via di peso dalla taverna. I musicisti ripresero gli strumenti, e la musica ricominciò uguale a prima. Il magistrato scese dalla pedana, ritrovò la sua compagna e riprese a ballare.

— Un triste finale, per Krim — commentò Wingo. — Aveva dimostrato un grande talento, come ballerino.

— Troppa birra o troppe riflessioni gli hanno annebbiato la mente — osservò il capitano Maloof. — È difficile capire che cosa abbia contato di più.

Schwatzendale alzò il boccale e guardò il posto vuoto.

— Propongo un brindisi a Hilmar Krim. Gli auguro salute, resistenza e una compagnia piacevole, là in miniera. Possa il tempo passare alla velocità della luce!

— Possano le rocce dimostrarsi fonte di ispirazione! — aggiunse Wingo.

Tutti bevvero, e non seppero più che cosa dire.

Dopo un lungo silenzio, Myron si rivolse al capitano Maloof. — Signore, sembra che adesso, a bordo del *Glicca,* si sia liberato il posto di agente commerciale.

Il capitano Maloof annuì con aria grave. — Suppongo di sì.

— In tal caso, vorrei fare domanda per il posto rimasto vacante.

Il capitano lo squadrò con freddezza. — Hai già esperienza, in questo campo?

— Come lei sa, sono stato capitano del *Glodwin.*

— Direi che la tua qualifica è superiore a quanto richiesto — commentò Maloof, vagamente confuso.

— Per me sarà l'inizio di una nuova carriera — gli assicurò Myron. —

Sono sicuro di avere la competenza necessaria.

— Ti credo — disse il capitano Maloof. — Mi sembra che tu sia dotato di intelligenza, e anche di abilità. Sei assunto.

4

Il *Glicca* era un vecchio relitto sgraziato e di modeste capacità, che trasportava la merce in tre vani di carico, e ospitava un numero variabile di passeggeri in sistemazioni di seconda e terza classe, a scelta. L'equipaggio era formato dal capitano Adair Maloof, dal capotecnico Fay Schwatzendale e dal capo steward Isel Wingo, oltre che dal nuovo agente commerciale Myron Tany.

La ciurma del *Glicca* al completo lasciò la taverna di Owlswyck piuttosto presto. Myron raggiunse il proprio alloggio alla locanda del Viandante, mentre gli altri ritornavano a bordo.

Al mattino Myron raccolse le sue cose e scese in ufficio. La padrona di casa, da dietro il banco, lo guardò avvicinarsi senza battere ciglio.

— Non ho più bisogno della stanza — la informò Myron, in tono autorevole e sbrigativo.

— Come vuole.

Myron attese, ma lei non sembrò voler aggiungere altro.

Allora le parlò di nuovo, alzando leggermente la voce.

— Aspetto che mi restituisca la cauzione di due sol.

La padrona di casa incrociò le braccia davanti al petto.

— Non le restituirò nessuna cauzione — dichiarò.

Myron studiò la sua faccia impenetrabile. Aprì bocca per parlare, ma le frasi che gli vennero in mente sembrarono d'un tratto assolutamente inadeguate. Chiuse la bocca. In definitiva, perché mai doveva litigare con quella donna insipida per due miseri sol? Come suggeriva il *Consigliere,* meglio adottare un atteggiamento di aristocratica condiscendenza, se non addirittura di disprezzo.

Le parlò con sussiego. — Non importa. Ma non si aspetti una mancia. — Poi girò sui tacchi e marciò fuori dalla locanda. In senso lato, il vincitore era lui. Se n'era andato con la sua dignità intatta, mentre la donna probabilmente adesso era oppressa dalla vergogna. In più, aveva imparato una lezione che valeva ben più di due sol.

Entrò nella piazza e si sedette allo stesso caffè dove aveva fatto colazione con tè e pasticcio di pesce. Poi camminò lungo il viale, sotto gli alberi nuvola, fino allo spazioporto. L'ufficiale di guardia lo salutò educatamente. Myron rispose con un cenno deferente. Attraversò il terminal e individuò il *Glicca* a un centinaio di metri di distanza, sulla pista: era più grande del *Glodwin,* ma senza un briciolo della sua eleganza, perché l'avevano sicuramente progettato per durare più che per soddisfare un certo gusto estetico. Lo scafo, originariamente verniciato in azzurro-grigio brillante, con decorazioni in rosso vermiglio, ora mostrava il grigio biancastro opaco del primo strato di vernice protettiva, interrotto qua e là da macchie color arancione nei punti in cui era stato necessario intervenire con pezze e saldature su crepe, abrasioni e colpi di meteorite. Uno dei bacini di carico era stato trasformato in boccaporto, anche se al momento non erano in corso lavori.

Myron uscì nella pista e si avvicinò al *Glicca.* Una rampa di legno conduceva al portello di ingresso, al momento socchiuso. Myron salì la rampa e attraverso il portello entrò nella cucina. Trovò Maloof e Schwatzendale ancora davanti al piatto della colazione. Loro lo salutarono con naturalezza. — Siediti — disse Maloof. — Hai già fatto colazione?

— Ho mangiato due pasticci di pesce in salsa rossa, annaffiati da una teiera di tè al pepe — rispose lui. — Mi sembra già una colazione.

Wingo, in cucina, udì lo scambio di battute e gli portò immediatamente una ciotola di piselli al prosciutto e due fette di pane tostato. — Il cibo che si trova in questi posti sperduti è spesso al di sotto della media standard — disse in tono grave. — A bordo del *Glicca* non siamo epicurei, ma neanche fanatici: non sentiamo nessuna inclinazione a esplorare i meandri della cucina locale.

— In questi casi, Wingo è il nostro arbitro — spiegò Schwatzendale al ragazzo. — Se sul mercato locale trova qualche ingrediente che gli stuzzica la fantasia, allora ce lo serve per cena. Ci osserva con grande attenzione, e se mostriamo di gradirlo, allora magari lo assaggia anche lui.

Wingo sogghignò. — Per il momento non ho ricevuto grandi lamentele — disse a Myron. — Se vuoi venire da questa parte, ti faccio vedere dove dormirai. Schwatzendale e io abbiamo già portato le cose del povero Krim al deposito bagagli dello spazioporto. La cabina è stata arieggiata, e la biancheria è pulita. Credo che ti troverai bene.

Myron portò la sua valigia in cabina, poi ritornò in cucina.

Trovò Maloof seduto al tavolo da solo. — Spero che la sistemazione sia di tuo gradimento — disse.

— Certo. E sono pronto per mettermi al lavoro.

— In questo caso, ti spiegherò quale sarà il tuo raggio di azione. I compiti di un agente di commercio sono anche più vari di quel che probabilmente ti aspetti. — Maloof guardò con aria pensosa verso il soffitto. — Temo che avrai delle difficoltà a tirare le somme di quel che faceva Krim.

Nonostante le sue molte e ottime qualità, Hilmar Krim era un uomo *sui generis,* come si dice.

Myron annuì. — Non mi sorprende.

— Spesso era un po' troppo brusco con i passeggeri, e creava attriti inutili. Se un passeggero gli rivolgeva una richiesta irragionevole, per esempio, invece di dedicargli cinque minuti, per gratificare le sue necessità, lui incominciava a spiegargli che doveva cambiare filosofia di vita. Altre volte prescriveva rimedi omeopatici a un passeggero con l'indigestione, piuttosto che le pastiglie richieste. E rimaneva a dibattere il caso per ore, finché il passeggero, sopraffatto dai crampi, non fuggiva per raggiungere la latrina. Quando provavo a intervenire, Krim dichiarava di essere un uomo dai principi saldi, e mi faceva sentire un ciarlatano.

Myron annuì e scrisse qualcosa su un piccolo taccuino.

— Regola numero uno: assecondare i passeggeri. Distribuire le medicine richieste.

— Bene. A proposito di registrazioni e conti... devo criticare ancora Krim. Si preoccupava del suo monumentale compendio di giurisprudenza, e finiva per trascurare la noia dei registri di contabilità. Quando veniva richiamato, diceva di aver memorizzato tutti i dati pertinenti, e di tenerli al sicuro nella sua mente. Un giorno ricordo di avergli chiesto: "Che cosa succederà se per un inaspettato colpo di fortuna sarai obbligato a sbarcare dal *Glicca*? Se ti ucciderà un bandito, o sarai colpito da un ictus cerebrale?". "Sciocchezze!", mi ha risposto lui, con enfasi. "E se la polizia ti arrestasse e ti portasse in prigione?", ho insistito. "Chi riuscirà mai a interpretare le tue note incomprensibili?" Ricordo che lui si offese. L'idea, disse, era quantomeno remota. Nessun agente di polizia si sarebbe mai permesso di molestare un uomo così versato nelle arti forensi. Ma aveva torto. Adesso l'hanno portato in prigione, e tutto il suo archivio mentale è perso, per noi. L'episodio non ha

bisogno di commenti.

Myron scrisse ancora sul taccuino. — Regola numero due: tenere aggiornati i registri. Ed evitare la polizia.

— Precisamente. — Maloof andò avanti a descrivere le altre incombenze di un agente di commercio. Myron doveva preparare le bolle di carico e richiedere per tempo le licenze di import-export, quando necessario. Doveva assistere alle operazioni di carico, e verificare che i pacchi venissero scaricati nei rispettivi porti di scalo, anche a costo di portarli personalmente sulla banchina.

— Regola numero tre — scrisse Myron. — Carico e scarico della merce, registrare ogni dettaglio.

— Prima di accettare il carico l'agente di commercio deve assicurarsi che siano state pagate tutte le spese di trasporto — continuò il capitano — altrimenti c'è il rischio di andare in perdita, perché il destinatario di solito non vuole saperne di pagare, e piuttosto rinuncia a ritirare il carico, creandoci un sacco di fastidi.

Myron scrisse. — Regola numero quattro: prima di tutto, farsi pagare le spese di trasporto.

— Come vedi — osservò Maloof — l'agente di commercio ideale è un uomo con una volontà di ferro e un atteggiamento severo. Ha una mente pronta, ed è in grado di tenere testa anche ai più astuti tra i magazzinieri.

— Farò del mio meglio — promise Myron, in tono vagamente preoccupato.

— Dovrebbe bastare — lo rincuorò il capitano. — Siamo un po' a corto di personale, qui sul *Glicca.* Siamo tutti molto versatili, compreso l'agente di commercio, che a volte si troverà a dover aiutare il cuoco o il tecnico, e in generale a fare il jolly della situazione. Spero che te ne sia già reso conto.

— Me ne rendo conto ora.

Nel primo pomeriggio Myron e il capitano Maloof visitarono il reparto commerciale del terminal. A una estremità c'erano gli uffici a disposizione degli agenti di commercio. Davanti a ciascun ufficio, su una tabella, erano elencati i carichi di merce per i quali l'agente cercava un imbarco.

— È qui che gli affari si complicano — spiegò Maloof a Myron. — Se si trattasse solo di portare una partita di merce da A a B, e là caricare qualcos'altro che deve andare da B a C, e poi da C a D, e così via, saremmo tutti ricchi e ci risparmieremmo un sacco di crisi isteriche. Ma non è mai così

semplice.

— E i passeggeri?

Maloof divenne ancora più cupo. — I passeggeri, nella migliore delle ipotesi, sono un male necessario. In caso contrario, sono un'inesauribile fonte di capricci. Si lamentano. Cambiano spesso idea. Litigano. Domandano degli extra che sperano di non pagare. Vanno a mettere il naso in sala comandi. Si siedono nella mia poltrona e leggono i miei libri. Wingo li tratta anche troppo bene. Schwatzendale fa il cascamorto con le donne, e gioca con chiunque sia tanto ingenuo da farsi spennare. E molto meglio trasportare merce. La merce non chiede di essere ascoltata e divertita. Vieni, cerchiamo di scoprire che cosa offre il mercato oggi.

Maloof e Myron fecero un rapido giro delle tabelle. Invece di prendere nota, o di andare a parlare con gli agenti, Maloof scattò delle fotografie. — È il metodo più semplice — spiegò a Myron. — Un'altra cosa da ricordare: la merce con una destinazione scomoda può essere scaricata in un porto di collegamento, per essere riassegnata a un'altra nave. Gran parte della merce elencata sulle tabelle oggi si trova qui proprio per questo.

— La faccenda è più complicata di quel che pensassi — commentò Myron.

— Infatti. Per mettere insieme un carico che frutti bene ci vuole senso logico, intuizione in quantità doppia e tre volte tanto di fortuna, specialmente se si conta di raccogliere merce d'occasione lungo il viaggio.

Ritornarono al *Glicca.* Maloof mise le fotografie nello scanner del computer, dove le informazioni vennero assimilate ed elaborate. — Ho abilitato la macchina a risolvere quello che un tempo era chiamato il "dilemma del commesso viaggiatore" — confidò Maloof a Myron. — Sai qual è?

— No, non credo.

— È questo: in che modo il capitano di una nave da carico può scegliere la sua rotta in mezzo a un numero infinito di città, in modo da percorrere il minimo di distanza possibile? È un problema difficile già nella sua forma più semplice, e ho delineato vari livelli di difficoltà introducendo due nuove variabili: la terza dimensione e il profitto. Sfortunatamente, la macchina non può prevedere i carichi di occasione che si incontrano per strada, sicché la soluzione non può essere esatta.

Passarono cinque minuti. Il computer produsse un breve tintinnio modulato. — La soluzione è vicina — spiegò Maloof. — La macchina è

soddisfatta di sé. — Dirottò l'attenzione di Myron verso un monitor, che mostrava una moltitudine di scintille bianche e tre filamenti luminosi e colorati, uno rosso, uno blu e uno verde, ciascuno dei quali disegnava un percorso a zigzag da una scintilla all'altra.

— Ci capisci qualcosa? — domandò Maloof.

— Sì. Le scintille sono stelle, e le linee colorate rappresentano dei possibili itinerari da stella a stella. Partono tutti da Porto Tanjee e concludono il viaggio su stelle diverse.

— Esatto — confermò Maloof. — La destinazione ultima è flessibile, perché dipende dai carichi d'occasione. — Prese un tabulato da una fessura del computer. Studiò i dati per parecchi minuti, poi guardò di nuovo il monitor.

— L'itinerario blu è il migliore. Il primo porto di collegamento sarà Duhail, su Scropus, poi Coro-Coro, e infine su fino a Cax, su Blenkinsop, che è un altro porto di collegamento. — Ripiegò il tabulato e se lo infilò in tasca. — E adesso incomincia il vero lavoro, e cioè negoziare i contratti. Significa scippare il guadagno agli agenti, e dunque, è come togliere della carne rossa dalle fauci di un lupo. Possiamo solo provarci, e alla fine forse qualcuno ci permetterà di dare un morso o due.

Maloof e Myron tornarono al terminal. Tabulato alla mano, il capitano riuscì a contrattare la merce sull'itinerario azzurro. Myron seguì le trattative con molto interesse. Maloof agiva con naturalezza e studiata indifferenza, ma le cose procedevano senza perdite di tempo, e sembrava soddisfatto. Alla fine, Myron chiese spiegazioni. — Come mai procede tutto così liscio?

Il capitano sorrise. — Le ragioni sono diverse. Non pongo condizioni capestro, e quindi non offendo nessuno. Ma la cosa più importante è che questi sono carichi orfani, con destinazioni che si discostano molto dalle rotte più frequentate, e dunque la loro consegna è incerta. Gli agenti devono aspettare di trovare proprio una nave senza percorsi fissi, come il *Glicca,* e sono già in perdita, dal momento che la giacenza di un carico costa. Nella maggior parte dei casi, sono più ansiosi di liberarsene di quanto non lo sia io di riempire la stiva. Oggi le trattative sono andate bene, ma di certo non siamo a pieno carico. Dobbiamo vedere se si riesce a rosicchiare qualcos'altro.

Durante la sera Myron preparò un manifesto di carico e studiò lo stoccaggio migliore per la nuova merce. In mattinata, le casse da trasportare

vennero spostate dal magazzino al bacino di carico, poi sollevate per immetterle a bordo, sotto l'ansiosa supervisione di Myron. Come Maloof aveva temuto, la quantità di merce era insufficiente e un'intera sezione di carico rimase vuota.

Verso metà pomeriggio, Maloof e Myron ritornarono al terminal, nella speranza di scoprire qualche ordine appena arrivato, ma non era cambiato niente e solo pochi uffici risultavano ancora aperti. In uno di questi uffici, un uomo tozzo, con la barba nera e un lungo caffettano a strisce marroni e nere, parlava a un agente, con un atteggiamento che a tratti da persuasivo diventava fin troppo insistente. L'uomo enfatizzava le sue parole con ampi gesti. Anche l'agente gesticolava per non essere sopraffatto, e si sforzava di far capire all'interlocutore che non poteva aiutarlo in alcun modo. Alla fine, incominciò a perdere la pazienza. Si appoggiò all'indietro sulla sedia e scosse la testa per esprimere un rifiuto inderogabile. Con sollievo evidente, scorse Maloof fuori dalla porta e lo indicò. L'uomo con la barba nera si girò e scrutò il capitano, poi uscì di gran carriera dall'ufficio e attraversò l'atrio quasi correndo.

Maloof, che aveva notato il susseguirsi degli eventi, divenne improvvisamente funereo. — Guai in vista! — borbottò a Myron. — Temo proprio che avremo un passeggero.

L'uomo col caffettano gli si fermò davanti. Era di statura media, con le mani e i piedi piccoli, e una pancia di tutto rispetto. La testa era coperta da riccioli a truciolo, neri come la barba squadrata, lunga poco più di quattro dita. Aveva due occhi da cane, marroni e sporgenti, e una faccia rotonda e onesta. Si presentò. — Mi chiamo Deter Kalash, e vengo da Loisonville, nel mondo di Komard. La mia posizione sociale è buona, come potete facilmente intuire. Sono l'arcidiacono della Setta Clantica, e sono qui in funzione di battipista per preparare la via a dieci pellegrini. Siamo diretti alla Base di Impy su Kyril. Fin qui, non abbiamo avuto un viaggio sereno. Fidandoci, abbiamo accettato un passaggio a bordo del *Bazard Cosway,* che ci aveva assicurato un viaggio diretto fino alla Base di Impy. Ma il capitano Vogler ha arbitrariamente alterato la rotta e ci ha sbarcato qui, insieme ai bagagli. È un danno serio, perché per noi il tempo è essenziale.

— Molto triste — commentò Maloof. — Tuttavia, vede...

— Un momento, prego! Mi è stato detto che il vostro itinerario oltrepasserà la Regione della Pergola in direzione di Kyril, se non addirittura fino a Kyril stesso! Dunque, vorrei trattare con lei l'imbarco di undici persone dirette alla

Base di Impy, in categoria comfort, insieme a undici casse contenenti materiale sacro. Naturalmente abbiamo diritto alla tariffa agevolata, ma è naturale che le casse con il materiale consacrato viaggeranno gratis, com'è senza dubbio anche la vostra prassi.

— Non sempre — replicò Maloof. — Anzi, mai.

Kalash spalancò gli occhi per la sorpresa. — Devo assolutamente insistere sulle agevolazioni per il clero!

Maloof sospirò profondamente. — Mi scusi un attimo. — Attraversò l'atrio e si infilò nell'ufficio dell'agente. Fece una domanda. L'agente gli passò un certo numero di grafici, che lui studiò, prima di lanciare un'occhiata a una proiezione sul monitor. Poi ritornò verso Kalash e Myron, invitandoli con un cenno a sedersi. Quando furono seduti tutti e tre, il capitano si rivolse al suo ipotetico passeggero. — Mi sembra di capire che portate con voi i fondi necessari a pagarvi le spese di viaggio.

— Certo — confermò Kalash, in tono vagamente offeso.

— Ci ha preso forse per Spurioniti, o per la Confraternita dei Dannati?

Maloof si strinse nelle spalle. — Io non faccio differenze, se la retta viene regolarmente pagata. — Tirò fuori un blocchetto di carta gialla e una stilo. — E ora procediamo con ordine. Lei cerca un passaggio per undici persone con bagaglio fino alla Base di Impy su Kyril.

— Proprio così! Preferiamo la categoria comfort, semilusso. Il bagaglio, considerato il contenuto, dovrà ricevere un trattamento speciale.

— Me lo descriva, per favore.

— Non c'è niente da descrivere — disse Kalash, di malumore. — Ciascuno di noi, insieme agli effetti personali, porta una certa quantità di materiale sacro.

— In casse? È una pratica comune?

— Sì, in una certa misura. Allora! Per la cucina, temo che creeremo qualche fastidio...

— Senza alcun dubbio. Ma prima, ho ancora qualche domanda. Che cosa contengono le casse?

Kalash si accigliò. — Ciascuno di noi porta del materiale consacrato, per arricchire il substrato di Kyril.

— Le casse hanno dimensioni simili?

— Sono identiche.

— Oh. E che dimensioni hanno?

Kalash fece un gesto largo con la mano. — Non ne ho idea. Per me sono dettagli del tutto irrilevanti. Ora, se possiamo tornare alla cucina...

Maloof rifiutò di lasciar perdere. — Come sono alte, queste casse? Così? — tenne la mano a mezzo metro dal pavimento e guardò Kalash.

— Forse sì, più o meno. Direi che si avvicinano a quell'altezza.

Il capitano alzò la mano di una trentina di centimetri.

— Così, allora?

Kalash rise. — Forse... ma non sono certo un matematico, e neanche un esperto in spedizioni!

Maloof alzò la mano fino a circa un metro e mezzo. — Sono alte così?

Kalash si rabbuiò. — No, certamente non fino a quell'altezza.

Il capitano scarabocchiò qualcosa sul taccuino. — Diciamo che sono alte, approssimativamente, poco più di un metro. E come sono larghe?

Alla fine, si riuscì a sapere da Kalash che le casse erano all'incirca lunghe un metro e mezzo, larghe la metà e alte più o meno centoventi centimetri.

Maloof prese nota. — E ce ne sono undici?

Kalash annuì brevemente. — Ci tengo a precisare che anche le casse sono pervase da un forte afflato spirituale...

Maloof fece dei calcoli. — Dunque, occuperanno un quarto di stiva. L'ingombro richiede l'applicazione delle nostre tariffe abituali. Ma, per speciale concessione, l'afflato sarà trasportato senza sovrapprezzo.

Kalash proruppe in proteste, che il capitano ignorò.

— C'è, tuttavia, un altro aspetto della questione. Il nostro itinerario non include Kyril. Vi sbarcheremo a Coro-Coro, su Fluter. È il porto di collegamento nel quale potrete trovare un passaggio per Kyril.

Gli occhi di Kalash divennero ancora più rotondi e umidi. — Non è una prospettiva allegra... Noi siamo ansiosi di proseguire la nostra Ronda del Quinquennio! Sono sicuro che lei ha la possibilità di cambiare rotta di una virgola, in modo da includere Kyril e sbarcarci direttamente alla Base di Impy! Sarebbe una deviazione minima.

— In un certo senso è vero. Anche se la deviazione di cui parla ci porterebbe fuori rotta perpendicolarmente, e voi paghereste un sovrapprezzo.

— Si potrebbe anche parlarne — accondiscese Kalash, cauto. — Ma voglio una cifra comprensiva di tutto, e adatta alle possibilità del nostro portafoglio.

— Io mi preoccupo del *mio* portafoglio — ribatté Maloof. — Ma posso calcolarle la tariffa, se insiste.

— Certo che insisto — dichiarò Kalash con entusiasmo.
— Calcoli pure, e usi una mano leggera. Naturalmente, mi aspetto tutte le agevolazioni per religiosi!
Maloof sorrise e scrollò la testa. — Le sue aspettative sono fuori luogo, ma le assicuro che le nostre tariffe sono oneste.
Kalash si tirò la barba, chiaramente a disagio. — Mi fa molto piacere sentirglielo dire. Allora?
Il capitano eseguì i suoi calcoli. — Diciamo... cento sol per ogni pellegrino con bagaglio fino a Coro-Coro, più un sovrapprezzo complessivo di cinquecento sol per la deviazione su Kyril.
Kalash proruppe in un'esclamazione angosciata. — Ma è un prezzo spaventosamente alto!
— Allora, forse, c'è una terza soluzione — propose Maloof.
— E quale sarebbe?
— Può cercare il passaggio a bordo di un'altra nave.
— È una soluzione scarsamente praticabile! Non c'è nessun'altra nave diretta alla Regione della Pergola.
— Non posso farci niente.
— Consideri con benevolenza noi e il nostro pellegrinaggio! — lo supplicò Kalash, in tono addolorato. — Ci dedichiamo agli atti gloriosi, come i paladini dell'antichità! Il nostro è un cammino spesso amaro, e irto di difficoltà. Ma attraversando le vaste piane di Kyril renderemo grazie all'altruismo di chi ci ha aiutato lungo la strada.
Maloof sogghignò. — Tutti abbiamo i nostri obiettivi. Per alcuni può essere il guadagno, per altri la sopravvivenza, per altri ancora la semplice gioia di liberare dall'incomodo del denaro certi passeggeri troppo parsimoniosi...
— Questa è la filosofia degli animi insensibili!
— Assolutamente no! — dichiarò Maloof. — La razionalità non è insensibile. Suggerisce che se qualcuno può permettersi il lusso di una religione costosa, può anche pagare biglietti di viaggio a tariffa piena, maggiorata di tutti i sovrapprezzi richiesti dal bagaglio.
Kalash si sforzò di trovare una risposta adeguata. Myron lo osservò con attenzione. A ogni minuto gli sembrava di veder svelato davanti a sé qualche nuovo aspetto pratico o teorico riguardante il trasporto interplanetario.
Kalash non si diede per vinto. Andò avanti altri dieci minuti a lusingare,

dare in escandescenze, strapparsi i capelli per la disperazione, supplicare e mettere in atto tutte le tecniche della sua dottrina trascendentale, ma alla fine dovette arrendersi alla cupa sconfitta.

— Sembra proprio che sarò costretto ad accettare le sue esorbitanti richieste — capitolò. — Scelgo la prima alternativa: ci sbarcherete su Coro-Coro e da lì cercheremo un passaggio di fortuna per l'ultimo tratto del viaggio.

— Come preferite.

— Le firmerò una tratta sulla piazza di partenza, per l'intero ammontare della cifra — disse coraggiosamente Kalash. — Avrò bisogno di una ricevuta, controfirmata anche dal suo assistente.

Maloof sorrise e scrollò la testa. — Questa è l'ultima preghiera senza speranza di un fanatico religioso.

L'altro si irrigidì. — Non capisco.

— Se la tratta è in bianco, dove vado a riscuotere il mio credito? — chiese il capitano. — Vi vengo a cercare nelle piane di Kyril? Vi riporto di forza a Porto Tanjee? O accetto semplicemente le vostre scuse per l'errore?

Kalash alzò gli occhi da cane al soffitto. — Non ha mai fede, o fiducia negli altri?

— Mai.

Kalash andò avanti a brontolare, ma non riuscì a smuovere Maloof di un millimetro, e alla fine dovette pagare quanto richiesto in contanti.

In serata, Myron controllò il caricamento delle casse di materiale sacro nella stiva numero tre. Le casse erano identiche per forma e dimensione, in solido legno scuro tirato a lucido, chiuse da bande in bronzo e protette da tre diverse serrature. Il ragazzo tentò ancora di indagare, ma gli venne risposto solo che le casse contenevano materiale di estremo valore religioso e mistico.

I pellegrini salirono tutti insieme a bordo del *Glicca*: un gruppo disomogeneo che per età andava da Cooner, impetuoso e grassoccio, fino al pugnace vecchio Barthold. Per temperamento, Zeitzer era un mite, mentre Tunch aveva un animo arrogante, sardonico e sospettoso. Un baratro ancora più grande si stendeva tra il vacuo Loris e il saggio Kershaw. Kalash, l'arcidiacono, sebbene per molti versi assai ordinario, tradiva spesso grandi eccessi di zelo nello sforzo di strappare concessioni per le quali non era disposto a sborsare neanche un sol. Gli bastò dare un'occhiata alle cabine e subito si precipitò dal capitano Maloof, per esporgli una vibrata protesta. Il

termine comfort, sostenne, non poteva in nessun modo applicarsi ai dormitori assegnati ai suoi compagni.

Maloof si strinse nelle spalle. — Dal momento che abbiamo una classe unica di sistemazione, il termine comfort è perfettamente rispettato.

Kalash tentò di argomentare oltre, ma il capitano si rifiutò di ascoltare. — In futuro — gli disse — è pregato di rivolgere i reclami al nostro agente di commercio che, nei limiti del possibile, cercherà di sanare ogni irregolarità.

I pellegrini andarono subito a lamentarsi con Myron per le carenze della sala da pranzo. Invece che al lungo tavolo con le panche laterali, volevano essere serviti a dei tavolini più piccoli, apparecchiati con tovaglie e tovaglioli. Myron accettò subito di accontentarli, e preparò un menù in cui il prezzo di ciascun piatto era quello che avrebbe potuto essere richiesto in un ristorante di lusso, aggiungendo anche la spesa giornaliera di un *sol* per coperto.

Kalash studiò il menù con sorpresa e disappunto. — Non riesco a capire. Che cosa significa "Fagioli bolliti alla Wingo", prezzo un sol? E "Salmone salato al naturale", per un sol e settanta dinket? Di questo passo non potremo permetterci di mangiare!

— Forse allora preferite il menù della casa, con il prezzo già incluso nella cifra che avete pagato — suggerì Myron.

— Va bene — ringhiò Kalash. — Lo proviamo.

Wingo servì loro un buon pasto a base di *goulash,* focacce e la sua speciale insalata, e Kalash fu troppo occupato a mangiare per lamentarsi.

— Vedo che stai imparando i primi elementi del commercio — disse Maloof a Myron. — Tutto sommato, e nonostante l'aspetto innocente, ho la sensazione che potresti anche diventare un ottimo agente di commercio.

Il *Glicca* decollò da Porto Tanjee e fece rotta verso la Stella di Tacton e il mondo di Scropus, dove era attesa nella città di Duhail, il suo primo porto di scalo. A Duhail avrebbe sbarcato un carico di componenti chimici, droghe e rifornimenti medici in generale, destinati al Rifunzionatorio, un istituto penale alloggiato in un grande e vecchissimo palazzo. Con un po' di fortuna, il *Glicca* avrebbe imbarcato un carico d'occasione di polline compresso, o di gomme aromatiche, o magari uno stock di legna pregiata, da consegnare più in là, nel loro viaggio.

Myron si adattò in fretta al ritmo di lavoro. Trovò molto più difficile decifrare i conti lasciati da Hilmar Krim, e il suo incredibile metodo di registrazione. Krim aveva usato un sistema di abbreviazioni e parole

stenografate, unite a una gran quantità di geroglifici incomprensibili. Inoltre, molti dettagli puramente economici, come le tariffe di carico e scarico merce, la manodopera pagata ai magazzinieri, gli anticipi di cassa ai membri dell'equipaggio e altre spese occasionali non erano "mai" stati registrati. Il suo predecessore preferiva tenere i totali a memoria, finché non gli veniva l'estro di metterli per iscritto. Le occasioni per farlo sembravano dettate dal caso, e comunque Krim si preoccupava poco di identificare numeri e date.

Alla fine, Myron individuò un metodo di calcolo che definì "media creativa". Era un sistema semplice e definito, per quanto le sue basi facessero capo all'intuizione, se non addirittura all'arbitrio. Con questo sistema, Myron sostituì i geroglifici di Krim con delle quantità immaginarie, che aggiustò finché non producessero un risultato appropriato. Con questo sistema, il ragazzo ripristinò l'ordine nei registri, anche senza la garanzia di un'assoluta precisione. Ma aveva scoperto che contava poco avere dei numeri esatti, contava di più che fossero scritti con mano sicura e che producessero un risultato ragionevole, che alla fine facessero quadrare il bilancio. Maloof aveva sempre dato un'occhiata ai registri, ma i procedimenti matematici di Krim esulavano dalla sua comprensione. Ora, con il metodo di Myron, e le voci semplificate, si sentì perfettamente soddisfatto.

Con il passare dei giorni, il ragazzo incominciò a conoscere meglio anche i suoi colleghi dell'equipaggio. Schwatzendale, scoprì, era spontaneo e allegro, con un'immaginazione fervida, pronta alla sorpresa e alla meraviglia. Se Wingo era placido, metodico, e grande elaboratore di pensieri profondi, per contro Schwatzendale, in superficie, sembrava un affascinante malandrino, carico di cattive abitudini e di belle speranze. La faccia a cuore, con l'attaccatura dei capelli a punta sulla fronte e gli occhi luminosi, potevano indurre in chi non lo conosceva bene l'idea che fosse un languido giovane esteta. Non esisteva impressione più errata. Schwatzendale era invece inquieto, impetuoso e stravagante sia nei modi che negli atteggiamenti. Saltellava come un bambino, quasi senza rendersene conto. Si accostava al lavoro con sdegno, come se per un uomo del suo rango fosse disdicevole prenderlo seriamente. Era, a questo proposito, al tempo stesso romantico e narcisista, e si riteneva una riuscita combinazione di giocatore e avventuriero gentiluomo. Lo stesso Wingo parlava a volte delle esibizioni del capotecnico con un misto di meraviglia, riluttante ammirazione e sdegno.

Proprio al contrario di Schwatzendale, Wingo era basso, tarchiato, con gli

occhi azzurri e rade ciocche di capelli biondi sul cranio rosato. Wingo era dolce, amichevole e solidale. Collezionava curiosità, cianfrusaglie e stranezze di ogni tipo, apprezzandole non per il loro valore effettivo, ma per il lavoro di esecuzione che stava alle spalle e per l'abilità dell'artigiano che le aveva prodotte. Era anche un appassionato fotografo, impegnato nella raccolta di quelle che chiamava le "impressioni emotive", che sperava di pubblicare alla fine in un album intitolato: *Colori della Dominazione Gaenica.*

Wingo era molto interessato alla metafisica comparata: lo affascinavano le sette, le superstizioni, le religioni e le filosofie trascendentali con le quali veniva inevitabilmente in contatto mentre il *Glicca* viaggiava da un mondo all'altro. Quando vagabondava in luoghi nuovi e sconosciuti, prestava grande attenzione alle dottrine spirituali del posto, suscitando così la disapprovazione di Schwatzendale.

— Perdi il tuo tempo! Dicono tutti le stesse sciocchezze e cercano solo di spillarti soldi. Perché te ne preoccupi? Il fanatismo religioso è la più grande sciocchezza del mondo.

— Non hai del tutto torto — ammetteva Wingo. — Ma non è possibile che una di queste teorie sia corretta e definisca proprio esattamente lo Spirito Cosmico? Se le passiamo accanto senza riconoscerla, magari non avremo più altra occasione di arrivare alla Verità.

— Magari hai anche ragione, in teoria — brontolava Schwatzendale — ma in pratica le tue possibilità sono vicine allo zero.

Wingo agitava nell'aria l'indice rosato. — E allora? Non si può mai dire. Magari, hai sbagliato il calcolo delle probabilità.

— Forse non mi sono spiegato bene — ringhiava l'altro.

— Una probabilità di zero su mille è lo stesso che zero su un milione!

Per tutta risposta, Wingo scrollava bonariamente la testa.

Alla fine, i pellegrini trovarono un loro ritmo. Bevevano il tè, criticavano il cuoco e la cucina, praticavano i loro riti e parlavano del nuovo mondo di Kyril, che si proponevano di percorrere a piedi, in cinque anni, per guadagnarsi il titolo di Circumambulatori.

Una volta rimessi in ordine i conti Myron si ritrovò con molto tempo libero a disposizione. Lo impiegava aiutando Wingo in cucina, o Schwatzendale in sala macchine. E proprio Schwatzendale si rivelò per lui un'inesauribile fonte di meraviglie. Il capotecnico era fisicamente attraente e lo sapeva, ma non vi dava alcun peso. In sala macchine lavorava con rapidità e precisione, certo

dei propri mezzi e sempre pronto alla battuta. Per abitudine, concludeva ogni lavoro con un gesto e un'occhiata di sdegnosa minaccia alla parte meccanica in questione, come per avvertirla di non ripetere mai più l'errore. Myron imparò ben presto a vedere oltre la sua bellezza efebica, e a riconoscerne la straordinaria durezza interiore, che era profondamente mascolina. Myron studiava le ambigue peculiarità del collega con segreta ammirazione. Le individuava nelle abitudini e nei momenti di gioco, nelle battute sardoniche e a doppio senso, nell'inclinazione della testa e nella posizione dei gomiti, nei suoi lunghi passi veloci. A volte, fantasticava sul fatto che tutte le parti di Schwatzendale fossero disarticolate, e si collegassero l'una all'altra in obliquo. Tutto sembrava asimmetrico, eccentrico, "storto". Schwatzendale era come il cavallo in una scacchiera figurata, che poteva muoversi solo a salti e balzelli.

Un giorno, Myron trovò Schwatzendale seduto al tavolo, occupato con un mazzo di carte da gioco. Lo osservò per un po', ammirando l'agilità delle dita. Schwatzendale gli chiese all'improvviso se non conoscesse qualche gioco d'azzardo divertente con cui ammazzare il tempo, mettendo magari come posta una moneta o due. Per esempio, non conosceva quello chiamato *Hurlothrumbo*?

Myron rispose che non conosceva nessun *Hurlothrumbo,* né altri giochi d'azzardo in generale. — Ho notato che quando si gioca d'azzardo, i soldi cambiano padrone. Se vincessi non ne ricaverei piacere, e se perdessi mi tormenterei nel rimorso. E mi sentirei anche molto stupido.

Schwatzendale rispose con il solito sorriso obliquo.

— Non capisci la gioia di catturare una preda. Giocare d'azzardo è come tornare al piacere selvaggio e primitivo della caccia.

— La metafora è calzante — approvò Wingo. — Il vincitore è un cannibale, che si nutre della linfa della vittima.

— È proprio questa, la forza dell'istinto — spiegò Schwatzendale. — È la lotta a generare il trionfo... o la cupa disperazione.

Wingo scosse la testa. — Quando Fay gioca, dimentica molto spesso quel che io chiamo "amor proprio". — Si rivolse a Myron. — Voglio metterti in guardia contro l'azzardo in generale e Fay in particolare. Ti spoglierà di tutto quello che hai con un'abilità tale che non ti accorgerai di niente, finché non cercherai in tasca e non ritroverai nient'altro che un fazzoletto inzuppato.

— Wingo ha perfettamente ragione! — esclamò Schwatzendale. — Se ne

avessi la possibilità, ti toglierei anche i pantaloni di dosso, solo per levarti il fastidio di cercare in tasca!

— Non esagera — confermò Wingo in tono pacato. — Solo Moncrief il Cavalcatopi è riuscito a batterlo, e il ricordo gli fa ancora male al cuore.

Schwatzendale si prese la testa fra le mani. — Perché devi ricordarmi quel nome? Non avrò "mai" pace finché...

— Finché non avrai giocato di nuovo con lui, e non avrai perso, aumentando la tua vergogna?

— *Mai.* Mai!

— Speriamo proprio che non succeda — sospirò Wingo, soave.

La Stella di Tacton divenne sempre più splendente, a prua. Poi si spostò di lato, mentre il *Glicca* si immetteva nel piano dei pianeti in orbita. Il quarto nell'ordine era Scropus: un mondo di diecimila chilometri di diametro, con un nocciolo compatto all'interno e una gravità standard.

Scropus divenne una sfera, l'orizzonte si allargò e la geografia assunse connotazioni più precise. Un paio di grossi continenti avvolgevano il Polo Sud e il Polo Nord, entrambi caratterizzati da nuvole turbinose che senz'altro portavano paurose tempeste. Ayra, il terzo continente, aveva la forma di una salamandra allungata, appena a nord dell'equatore, e in quel punto era certamente al sicuro dalle tempeste, dalle raffiche di pioggia e di grandine, dai tuoni e dai lampi che tormentavano i continenti polari. La luce morbida illuminava un'atmosfera nebbiosa e sembrava acuire la nitidezza limpida dei colori. I blu, i rossi e i verdi erano brillanti e limpidi come quelli dei disegni per bambini. Il cielo sembrava una cupola color blu cobalto, e di notte la luna Olanthus brillava in un alone color verde argento. I mari erano di un azzurro profondo, e la spuma delle onde di un bianco abbagliante.

Il *Glicca* atterrò nella vecchia e disordinata città di Duhail, nel cuore dell'Ayra. Lo spazioporto era vicino al Rifunzionatorio.

Migliaia di anni prima, il mondo di Scropus era perso al di là dell'universo, immune alle leggi della Dominazione Gaenica e al sicuro dalla CCPI. A quel tempo il pianeta era stato dominio privato di Imbald, il cosiddetto Sultano dello Spazio, la cui reputazione era tale che bastava nominarlo perché tutti tacessero di colpo. Imbald era stato un uomo imponente, alto più di due metri e pesante centoquaranta chili. La mente era altrettanto grande, con un'intelligenza acuta e un'immaginazione che spaziava nelle profondità della storia umana. Ma erano state le sue atrocità a conferirgli una magnificenza

grottesca, e quelle atrocità erano così immense da risultare incomprensibili. Imbald ordinò di costruire, vicino alla città di Duhail, un palazzo che superasse qualsiasi altro edificio costruito dalla perizia dell'uomo. Doveva brillare per la suprema eleganza architettonica, per lo splendore delle rifiniture, per la bellezza e la grazia dei servitori, per il lusso straripante. Il palazzo sorse davvero e venne chiamato Fanchen Lalu. Per la cerimonia dell'inaugurazione, Imbald spedì mille piccole navi in ogni angolo della Dominazione Gaenica. Le navi ritornarono su Scropus portando con loro i personaggi più eminenti dell'epoca. Cerano scienziati, musicisti, filosofi, uomini di stato e celebrità di ogni tipo. Alcuni vennero spontaneamente, altri furono rapiti e trasportati fin lì, che lo volessero o no. Vennero tutti radunati al Fanchen Lalu, alloggiati in splendide *suite* e forniti di schiere di servitori e abiti finissimi. Su ordine di Imbald, parteciparono a riti e dimostrazioni per celebrare l'esistenza e la qualità di quello straordinario palazzo, e di conseguenza la grandezza di Imbald, il Sultano dello Spazio.

Le celebrazioni continuarono per tre giorni, dopodiché il Sultano fece giustiziare un gruppo di personaggi che lo avevano offeso, e poi mandò gli altri a casa.

Meno di un anno dopo, la CCPI inviò una flotta armata, che distrusse la flottiglia pirata di Imbald. Il Sultano non diede peso alla sconfitta e rimase a Fanchen Lalu, che in breve fu messo sotto assedio dalle truppe di polizia. Imbald era in trappola, non aveva più nessuna possibilità di fuga e la cattura era ormai imminente. E alla cattura sarebbe senz'altro seguita l'esecuzione. La sola idea lo faceva infuriare: non era ancora pronto a morire! Ma la scelta non era più nelle sue mani. Il Sultano precipitò nella disperazione e incominciò a distruggere Fanchen Lalu, una preziosa sala dopo l'altra. Il comandante della CCPI, Sir Ralph Vicinanza, un uomo colto e sensibile, rifiutò di tollerare l'irresponsabile distruzione di un'opera così bella. Chiese a Imbald un colloquio e gli fece una proposta che lui considerava generosa e ragionevole. Il Sultano doveva desistere da altre opere di distruzione e arrendersi alla CCPI. Lo avrebbero messo su una nave spaziale con la sala di navigazione inaccessibile e i comandi isolati. La nave sarebbe stata teleguidata e inviata oltre i territori della Dominazione Gaenica, su una rotta sconosciuta, nello spazio intergalattico. Imbald, sulla nave, avrebbe viaggiato completamente solo, ma con provviste e attrezzatura sufficienti per almeno altre tre vite. Avrebbe volato in regioni inesplorate, e ammirato spettacoli mai ammirati da

occhio umano. Non sarebbe più tornato.

Imbald ci pensò solo per cinque minuti. Volle e ottenne parecchie precisazioni, riguardo alla qualità del cibo e dei vini forniti, alle decorazioni interne alla nave, e all'ampiezza della biblioteca. Poi accettò la proposta che, secondo lui, gli consentiva un ritiro dignitoso dalle sue precedenti occupazioni. Confidò a Sir Ralph che aveva sognato a lungo di potersi dedicare in piena libertà alla stesura delle proprie memorie. Finalmente aveva a portata di mano l'occasione giusta per farlo. Sir Ralph gli augurò molti anni di vita felice e tranquilla, poi lo spedì nello spazio. Grazie a lui, gran parte del Fanchen Lalu si è salvata.

Nel corso dei secoli la proprietà è passata di mano in mano. Si sono tentati molti restauri, non sempre con successo. Ora, Fanchen Lalu serviva come istituto penale ed era conosciuto come il Rifunzionatorio, insieme all'Istituto di detenzione avanzata e a un Laboratorio di ricerche psicopatologiche.

Gli abitanti di Scropus erano per la maggior parte discendenti dei seguaci dei Sultano, tra i quali erano state suddivise le terre del paese. Conservavano poco della loro originaria ferocia, conducevano esistenze sonnacchiose e disapprovavano il Rifunzionatorio. Qualche volta visitavano Duhail per incontrarsi al Garden Club o magari per assistere a uno dei Seminari culturali della Società fuori mano.

Il *Glicca* atterrò al terminal di Duhail, di fianco a Una fila di *cycas* dotate, sulla cima, di fronde piumose, colorate di verde e blu.

Myron assisteva come supervisore allo scarico della merce. C'erano tre grosse casse destinate al Rifunzionatorio, ma proprio mentre si incominciava a scaricarle venne avanti il sovrintendente dell'Istituto, un signore di mezza età e dall'aria apparentemente mite, che si chiamava Euel Gartover. Indossava una linda uniforme azzurra, bianca e nera, e parlava con tanta modesta civiltà che Myron si sentì istintivamente incline a soddisfare tutte le sue richieste. Gartover chiedeva che il *Glicca* atterrasse direttamente nel terreno dell'istituto, in modo che le casse potessero essere scaricate lì, evitando un secondo trasporto sicuramente lento, complicato e incerto.

Myron trasmise la richiesta a Maloof, il quale non sollevò obiezioni. Dopo aver caricato uno stock di pani di polline destinati a Cax, su Blenkinsop, il *Glicca* si spostò sul terreno del Rifunzionatorio, come atto di buona volontà.

Euel Gartover espresse la propria riconoscenza offrendosi di accompagnare l'equipaggio al completo in una visita guidata della struttura. Nonostante gli

effetti del tempo, e una dozzina di programmi di ricostruzione, Fanchen Lalu conservava gran parte della sua antica magnificenza.

Non meno interessanti erano gli uomini e le donne che lavoravano e prosperavano tra le sale del palazzo. Costituivano una moltitudine variegata, come spiegò lo stesso Gartover, e comprendevano il personale di sorveglianza, i docenti di facoltà, gli scienziati addetti alla ricerca e i detenuti stessi.

Wingo si mostrò molto meravigliato. — Se ne vanno in giro così, liberi e senza nessuna restrizione! Siamo circondati da criminali incalliti! Come potete starvene qui seduti, con tanta calma?

Gartover sorrise. — Perché non dovremmo? I nostri coinquilini hanno altro da fare che causare fastidi.

— È stranissimo — insisté Wingo. — Allora, per forza, i soggetti più pericolosi saranno confinati da qualche altra parte.

Il sovrintendente scosse la testa, senza smettere di sorridere. — Vi prego di ricordare che questa, in un certo senso, è una struttura pilota. La terapia ortodossa non viene completamente abbandonata, e infatti cerchiamo di combinare le tecniche vecchie con quelle nuove, seguendo un metodo che io chiamo "Ottimismo Dinamico". Abbiamo cancellato dal nostro vocabolario la parola "fallimento", e l'espressione "crimine" non è permessa. Al suo posto, parliamo di errore, o di "condotta eccessiva". E non ci sono "criminali", ma solo "creatori di errori". Questo non significa che siamo degli ingenui, e che neghiamo l'esistenza della pena. Significa solo che usiamo delle meccaniche pragmatiche, che il nostro obiettivo è di cancellare il brivido della trasgressione, semplicemente facendola apparire inutile e noiosa.

— Cercate di dimostrare la banalità del male — approvò Maloof. — E questo basta a rimpiazzare il codice di moralità?

— Sì e no — ribatté Gartover. — Ma io vi chiedo, che cos'è la moralità? Vi sfido a rispondermi.

Wingo guardò con aria dubbiosa verso Schwatzendale.

— Che cosa ne direbbe lei di un uomo che appende un mostruoso insetto morto venti centimetri al di sopra della faccia di un uomo addormentato, lo illumina con un fascio di luce e poi si fa da parte e grida: "Aiuto! Aiuto! È arrivata la fine del mondo!".

Gartover ci pensò. — In assenza di altri particolari è difficile formulare una diagnosi certa — rispose poi, educatamente. — Tuttavia, potrei supporre che

l'autore di un atto del genere sia solo un piccolo manigoldo pieno di fantasia, che cerca di sfuggire alla noia.

— Sì, forse è così.

— Qui, al Rifunzionatorio — chiese Myron — i criminali, o i... "creatori di errori", sono consapevoli del dolore che hanno prodotto?

Il sovrintendente increspò le labbra e si strinse nelle spalle. — Forse. Ma il punto è un altro: quegli atti si riferiscono al "passato", mentre noi poniamo l'accento sul "futuro". Vogliamo inculcare l'orgoglio, piuttosto che la vergogna.

— Si chiama "riabilitazione" — osservò Wingo.

— Esattamente! A tale proposito abbiamo avuto di recente un caso curioso. Un uomo che aveva ucciso entrambe le nonne si è dichiarato riabilitato, sulla base del fatto che non potrà mai più ripetere il delitto, avendo esaurito le nonne. Chiede di essere immediatamente rilasciato. La tesi, devo dire, ha un certo suo pregio, e il Consiglio di controllo sta ancora considerando la domanda.

Maloof si accigliò. — Ma così, non vi sembra di subordinare la pratica alla teoria? Insomma, è un metodo pratico?

— Non abbia paura! Non solo siamo pratici, ma anche intelligenti, e flessibili. Al Rifunzionatorio, abbiamo imparato a evitare le soluzioni statiche in favore di quelle dinamiche, che vanno e vengono come scintille. Ciascun "creatore di errori" ha un suo codice di comportamento generale, che entro certi limiti si può classificare. Non trattiamo i torturatori di animali allo stesso modo di come trattiamo i truffatori di anziane vedove. Ciascuno deve essere stimolato in maniera sottilmente diversa dagli altri, per andare incontro alle sue predilezioni. Dobbiamo agire con tatto, perché alcuni dei nostri assassini sono persone terribilmente orgogliose, e noi non vogliamo infliggere nuove lesioni alla loro immagine di sé. E così che consideriamo gli atti disonesti e ingiusti: come lesioni da far cicatrizzare. Evitiamo di stigmatizzarle senza motivo, e a tal fine abbiamo messo a punto un piccolo, allegro stratagemma. Mi riferisco al colore dei cappelli. Quello degli assassini è bianco, mentre i truffatori e i falsificatori ne portano uno nero, e i profittatori verde. I ricattatori ne indossano uno arancio, e si fanno crescere il pizzo sul mento. Non chiedetemi il perché, è solo una moda. I piromani hanno il cappello color porpora, i mutilatori ce l'hanno rosa, i molestatori sessuali marrone, e così via. Il metodo produce delle fiere rivalità, e ciascun gruppo lotta per

avere la supremazia. I nostri giochi suscitano tifoserie entusiaste. Tutti sono caricati, nessuno si scoraggia, ed è proprio questo il nostro obiettivo. Un uomo può dichiarare, quasi con orgoglio: "Sì, ho massacrato mia moglie! Ma adesso ho messo da parte ogni rimorso, e mi sento meglio!".

Wingo rimase molto impressionato. — Sembra proprio che abbiate fatto grandi cose.

Gartover ebbe un moto di tristezza. — Non nego che ci siano state delle delusioni. Alcuni dei nostri ospiti sono irrimediabilmente antisociali. Come vi ho detto, evitiamo per quanto possibile la parola "male", ma è chiaro che la radice è tutta lì.

— Come li trattate, allora, questi asociali?

— Applichiamo le nostre tecniche migliori: consigli amichevoli, rappresentazioni teatrali per esaltare il valore positivo della correttezza, meditazioni, terapie di gruppo e ipnosi.

Il sovrintendente notò il sorriso obliquo di Schwatzendale e sospirò. — Quando uso la parola "ipnosi" noto sempre dello scetticismo, ogni volta.

— Sono nato senza illusioni — si scusò Schwatzendale.

Gartover sorrise. — Lo scetticismo è stato definito "ignoranza dogmatica".

Schwatzendale non si lasciò intimidire. — Ho incontrato un certo numero di uomini malvagi — disse. — Erano malvagi in tutto, in ogni sospiro, fremito, intrico o frammento del loro essere, proprio come l'acqua è bagnata, e lo spazio è immenso. Potete anche ipnotizzarli, se volete, ma rimarranno comunque creature impossibili da redimere.

Gartover fece scorrere lo sguardo dall'uno all'altro. — Siete tutti altrettanto scettici? — volle sapere.

— Ho sempre considerato l'ipnosi come una specie di gioco delle parti — disse Wingo. — I saggi ci parlano del principio cosmico che, sostengono, dovrebbe regolare il Tutto. Quando saremo spiritualmente saliti al settimo livello, allora capiremo il significato ultimo del Bene e del Male. Non si fa alcun riferimento all'ipnosi.

— Una considerazione profonda, certo — ammise Gartover. Poi si rivolse a Myron. — E lei, signore?

Myron rifletté. — Sospetto che molti dei vostri "creatori di errori", una volta liberati, metteranno da parte l'ipnosi e ricominceranno a far fuori la nonna.

Gartover sospirò e si rivolse a Maloof. — La pensa così anche lei,

capitano?

Maloof si strinse nelle spalle. — Sono anch'io molto dubbioso sugli esiti dell'ipnosi, come gli altri. Ma ammetto di sapere molto poco, sull'argomento.

Il sovrintendente rise. — Non ci convinceremo mai l'un l'altro. Non oggi, almeno! Dunque, permettetemi di offrirvi un po' di ristoro.

Condusse i suoi ospiti in una sala da pranzo privata, e si scusò per andare a dare disposizioni.

I quattro navigatori dello spazio si guardarono intorno affascinati. La sala manteneva molti splendori dell'antico Fanchen Lalu. Le pareti erano rivestite in legno color avorio e decorate con raffigurazioni di cesti floreali, ottenuti con minuscole scaglie di cristalli colorati riunite con la tecnica del mosaico. Il tavolo era un'unica tavola massiccia di legno scuro, larga un metro e mezzo e lunga quattro, intarsiato con un insolito e intricato disegno ornamentale. Al di sopra del tavolo era appeso un lampadario dal disegno straordinario. Sei dischi orizzontali di vetro, larghi quasi un metro, erano sovrapposti a strati, distanti una ventina di centimetri ciascuno. I dischi giravano lentamente, e a velocità diverse, in differenti direzioni e ciascuno emanava un flusso di colore intermittente. Myron cercò di collegare i colori ai movimenti dei dischi, ma dopo averci provato per almeno una dozzina di volte decise che la successione era assolutamente casuale.

Gartover tornò con un vassoio carico di piccoli dolci e parecchie caraffe di vino. — Scusate il ritardo — disse. — Il personale della cucina è andato tutto alla lezione di tecnica oratoria. Sorridete pure, se volete, ma noi pensiamo che l'espressione di sé sia il fine ultimo di ogni personalità complessa.

— Avete senza dubbio ragione — osservò Maloof. — Stavamo ammirando le decorazioni e il tavolo. Il materiale è tutto locale?

— Ogni centimetro! La flora del posto è stupefacente. Il legno di questo tavolo, per esempio, cresce nel mare. Le radici affondano a una profondità di oltre cento metri, e il tronco, possente e massiccio, si protende verso la superficie. Dal tronco si diramano centinaia e centinaia di filamenti in tutte le direzioni, lunghi anche trenta metri, e assorbono la luce sottomarina. Quando il tronco raggiunge la superficie, si allarga e diventa una specie di piattaforma circolare e resistente, dal centro della quale partono degli steli flessibili, un centinaio, che sostengono gli apparati fruttiferi. È una pianta straordinaria, di cui si utilizza tutto. A pensarci bene... — Gartover balzò in piedi — ... credo proprio di potervi offrire un ricordo adeguato di questa vostra visita. — Andò

a rovistare nei cassetti di un armadio, ritornò al tavolo con quattro vasetti cilindrici bassi, intagliati nel legno, che distribuì ai suoi ospiti.

Schwatzendale tolse il tappo ed esaminò il contenuto.

— Che cos'è?

— È polline dell'albero sottomarino, immerso nella sua stessa resina. Si chiama "Blu di lapislazzuli" e viene occasionalmente usato durante le cerimonie ufficiali. Naturalmente è atossico e del tutto innocuo.

— Molte grazie — disse Maloof. — Sono oggetti di ottima fattura, che porteremo con noi volentieri. I lapislazzuli, naturalmente, sono sempre i benvenuti.

— Non so perché, ma non abbiamo niente del genere, in magazzino — commentò Wingo, pensieroso.

I navigatori dello spazio ritornarono sul *Glicca,* dove i pellegrini li rimproverarono perché se n'erano andati a zonzo per Duhail, tutto quel tempo. — Forse non sentite il peso dell'urgenza, come lo sentiamo noi! — esclamò Deter Kalash in tono appassionato. — Il tempo ci sfugge dalle dita. Dobbiamo portare il nostro materiale sacro alla Base di Impy, prima della Concatenazione!

Myron cercò di sedare gli animi. — Come potete vedere, stiamo decollando da Scropus in questo preciso momento.

— E andremo direttamente a Coro-Coro?

— Purtroppo no. Ci sono altri porti di scalo, lungo il percorso.

Schwatzendale aveva raggiunto Wingo in cucina, e sedeva davanti a un punch al rum, mentre Wingo metteva insieme la cena. Nessuno dei due si era chiarito del tutto le idee dopo la visita al Rifunzionatorio. Forse Wingo era il più possibilista dei due. — Il minimo che si possa dire è che mi sembra uno sforzo molto nobile, e l'impegno di Euel Gartover merita sicuramente rispetto. Per quel che ne sappiamo, magari ottiene davvero dei risultati.

— Glielo auguro — borbottò Schwatzendale. — Altrimenti, sta allevando in seno un nido di vipere.

Il dubbio fece raggrinzire la faccia onesta e rosea di Wingo. — Ma è implicito nel suo progetto! Gartover perdona gli errori di chi ha sbagliato e cerca di annullare il suo senso di vergogna, in modo che, quando verrà il tempo, ciascuno dei suoi ospiti potrà marciare avanti a testa alta e disporsi a fare del bene nella società!

Schwatzendale corrugò ancora di più la fronte, e sussultò. — Cerca di stare

con i piedi per terra! I suoi "creatori di... errori" sono quasi tutti pazzi! Non hai notato i cantautori, quelli con il cappello grigio?

— Non li ho notati, e comunque non ha nessuna importanza. In massima parte, i criminali sono tali perché parte del loro cervello si è atrofizzato durante la gestazione.

— E allora arriva Gartover, li ipnotizza, e rimescola quel poco che ne rimane.

Wingo si offese. — Può anche darsi che ci sia un senso, in quello che dici. Ma ricorda... — Protese in alto l'indice rosato. — Non esiste nessun dogma che si adatti a ogni cane! — Era uno dei suoi aforismi preferiti. — Adesso è tardi — disse a Schwatzendale. — È ora di vestirsi per la cena.

Schwatzendale se ne andò in cabina a cambiarsi. L'equipaggio del *Glicca* non cenò allo stesso tavolo dei passeggeri, perché Maloof decise di mantenere con la ciurma un'atmosfera assolutamente formale.

Si sedettero tutti e quattro. Indossavano indumenti puliti e stirati, e avevano tutti il naso tinto di azzurro, per via dell'unguento di lapislazzuli nei vasetti di legno. Schwatzendale guardò Wingo e si accigliò. — Hai trascurato un pezzetto proprio qui, sotto la punta.

— Scusate. — Wingo si girò per rimediare.

— Così va meglio — approvò Schwatzendale.

Deter Kalash li guardò. — Perché vi siete colorati il naso di azzurro? — domandò meravigliato.

— Ci risparmi le sue sciocche domande, stiamo cenando — lo rimbeccò Schwatzendale, innervosito.

— È una questione di etichetta, immagino — cercò di spiegare Myron. — Non credo di averci pensato molto.

— Il capitano Maloof è sempre stato molto rigido, riguardo alla forma — spiegò meglio Wingo. — Tutto dev'essere assolutamente perfetto.

— Capisco — approvò Deter Kalash. — Ho saputo che oggi avete visitato il Rifunzionatorio. Come l'avete trovato?

— Tollerabile, nell'insieme — rispose Wingo. — I prigionieri indossano cappelli di diversi colori, e se non fosse per un'assurda fissazione per l'ipnosi, le basi teoriche dell'istituto sembrerebbero solidissime.

— Sono completamente d'accordo — approvò Schwatzendale. Né Myron, né Maloof ebbero niente da aggiungere.

Kalash annuì per indicare che aveva capito. — Sono sempre felice di

imparare qualcosa di nuovo. Cappelli colorati per i prigionieri, avete detto? E personale tollerante... Teorie ottime a eccezione della faccenda che riguarda l'ipnosi, il che è assurdo. Ho detto bene?

— Benissimo — confermò Wingo. — Tenerla informata è un piacere, considerato che apprende così in fretta.

Dopo la partenza da Scropus, il *Glicca* imboccò una rotta sghemba, che lo allontanava visibilmente dal centro della galassia. I pellegrini lo notarono, e incominciarono a preoccuparsi. Ricordarono a Maloof che andavano di fretta. — Ci sono dozzine, anzi, "centinaia" di devoti pellegrini che attendono il nostro arrivo!

Maloof cercò di calmarli, esponendo i problemi imposti dal carico. — Viaggiamo al massimo della velocità praticabile. Non si può schizzare da una parte all'altra dello spazio: la nostra rotta è la soluzione approssimata di un complicatissimo problema matematico.

— Sì, sì, ho capito! Ma sono sicuro che esistono altre rotte, magari anche più praticabili. Perché non puntiamo direttamente su Coro-Coro? Oppure, ancora meglio, perché non raggiungiamo con un salto unico la Base di Impy, e a Coro-Coro magari ci andate dopo, eh? Sarebbe la soluzione ottimale, ampiamente giustificata dalla cifra esorbitante che avete preteso da noi.

— Se ritenete di essere stati truffati — lo rimbeccò freddamente Maloof — potete anche sbarcare con le vostre casse al prossimo porto di scalo, e non darmi più neanche un sol.

— Davvero! — ironizzò Deter Kalash, ma divenne improvvisamente molto attento. — E quale sarebbe, il prossimo porto di scalo?

— Dulcie Diver, sul mondo di Terce.

— E come sono i collegamenti per la Base di Impy?

— Pessimi, immagino. Ma Terce è un mondo molto stimolante, casomai doveste scegliere di sbarcare.

Kalash si tirò la barba nera con aria di sfida. — Non sono un uomo che ama tergiversare. Ci atterremo agli accordi originali, nonostante le discutibili previsioni.

Fay Schwatzendale aveva ascoltato l'intera conversazione.

— Lei è troppo nervoso! — disse a Kalash. — Si rilassi e si goda il viaggio! Non ha niente da fare? Perché non si concede un gioco con i suoi amici?

— Noi siamo gente seria! — ribatté Kalash, irritato. — Non perdiamo il

nostro tempo con simili sciocchezze!

Un pellegrino di nome Dury, venne a mettergli con gentilezza una mano sul braccio. — Tu che guidi il nostro cammino rifletti. Il Cerchio definisce il nostro credo! Il Destino è un cerchio, dove ciascun segmento alla fine ritorna nella posizione iniziale!

— Naturale! — sbottò Kalash. — La dottrina è questa, ma che cosa c'entra?

— C'entra! C'entra sempre! Ogni cosa che è, è. Ogni cosa che è, è giusta. Ogni cosa che è giusta, è bene. Ogni cosa che è bene, ha un'esistenza, e dunque "è". E il Cerchio è completo.

— Questo mi sembra evidente. Impara a evitare le affermazioni ovvie: abbiamo ben altro da considerare. Il pessimo carattere del capitano Maloof ci ha rovinato la giornata, e ora dobbiamo adattarci alla triste realtà.

Duiy si batté il pugno contro il palmo della mano. — Se è, allora deve essere, ed è il Destino Supremo! Dobbiamo assecondare i voleri del Destino e, nel frattempo, perché non raccogliere il suggerimento di Schwatzendale? Ormai mi annoia ripetere le stazioni del mio circolo di preghiere.

— Come volete — brontolò Kalash. — Ma non includete anche me nelle vostre frivolezze. È l'unico favore che vi chiedo!

I pellegrini tirarono fuori subito le loro carte e incominciarono a giocare a *doppio-moko,* con poste piccole. Schwatzendale ogni tanto si voltava a guardarli, con aria benevola. Sembrò prendere interesse al gioco, e batté le mani per qualche bluff particolarmente riuscito. Consolò chi perdeva per sfortuna, e arrivò a sottolineare come avrebbe potuto evitare il peggio con questa o quella mossa. Alla fine Duiy sbottò: — Ma se è così entusiasta, perché non mette i suoi soldi sul tavolo e non fa una mano? Così vedremo come se la cava, con degli esperti!

Schwatzendale sorrise e si schermì. — Sono solo un principiante, e mi vergogno... ma, se insistete, potrei anche provare le acque in cui voi nuotate così bene.

Prese una sedia e si unì a loro. Giocò senza alcuna abilità e la sua posta si prosciugò. — È proprio come temevo — borbottò. — E adesso, se volete scusarmi. Ormai la cena è in tavola, e devo truccarmi il naso.

Giocò anche in altre occasioni, e perse sempre, tanto che i pellegrini non vedevano l'ora che si unisse a loro. Nel frattempo, l'unguento di lapislazzuli nei vasetti di legno si stava esaurendo, e l'equipaggio fu costretto a cenare

con il naso privo di trucco. All'inizio erano molto imbarazzati. — Strano — rifletté Myron, ad alta voce. — Mia nonna aveva una passione per gli unguenti, ma non ricordo che ci facesse tingere il naso, a casa sua.

— Non si usava neanche nella mia famiglia — borbottò Wingo.

— Signori — disse Maloof — dal momento che sulla nave si cena in modo informale, suggerisco di dispensarci dell'uso del Blu di lapislazzuli.

— Sì — approvò Schwatzendale, a bassa voce. — Non capisco nemmeno come ci sia venuto in mente di usarlo.

— Io sì — dichiarò Maloof, con un sospiro. — È già una fortuna che Euel Gartover non abbia ordinato di rasarci la testa, o di infiocchettarci i testicoli, prima di sederci a tavola.

5

Una scintilla color arancio, in lontananza, aumentò di luminosità fino a rivelarsi per quello che era: il gigantesco sole Bran. Il *Glicca* discese sul terzo pianeta, Terce: un mondo di dimensioni moderate, con un singolo continente che lo avvolgeva quasi per intero, creando innumerevoli baie, insenature, mari interni, e un unico stretto oceano, famoso per le sue violente tempeste.

Il continente mostrava una superficie desolata e sterile, una gran penuria di fiumi, numerose cinture di foreste, e un'immensa palude lungo le coste occidentali. La palude era abitata da animali feroci di diversa taglia; altrove, la fauna era limitata a pochi uccelli dalle ali piumate, lucertole, pesci e coleotteri. La sparuta colonia di esseri umani abitava una mezza dozzina di aree isolate tra loro, e dopo ottomila anni la popolazione originaria si era evoluta in cinque razze, con caratteristiche ampiamente diverse. La più primitiva era quella degli uche: selvaggi dell'età della pietra che abitavano le montagne del sud, e che praticavano con avidità il cannibalismo. Al centro del continente, vicino allo spazioporto di Sholo, vivevano in stretta contiguità gli shuja e i meluli: i primi sull'altipiano, e gli altri giù, nelle steppe. Si davano la caccia l'un l'altro, per divertimento e per lucro. Scuoiavano le vittime, conciavano le pelli e le esportavano in altri mondi. Le genti del mare che abitavano le lontane isole delle coste orientali erano i Tare, una razza dal fisico snello, che con le vesti nere e alti copricapi sembravano ieratici sacerdoti di chissà quale culto esoterico e misterioso. Guidavano le loro lunghe barche piatte dalle isole al mercato di Dulcie Diver, dove commerciavano con gli Tzingal delle spiagge, sorvolando sull'odio reciproco che li divideva.

La CCPI riteneva intrattabili i popoli di Terce, e impossibile pacificare il pianeta. Per centinaia di volte si era cercato di creare un corpo di polizia locale, senza successo. Attualmente, la Polizia Interplanetaria proibiva l'importazione di armi nucleari e scoraggiava il turismo, e naturalmente lasciava che la gente del luogo vivesse come voleva.

Il capitano Maloof era già stato lì in un'altra occasione. Molto prima che il

Glicca entrasse nella fase di atterraggio, informò l'equipaggio e i passeggeri delle possibili condizioni in cui avrebbero trovato il mondo sottostante. — Terce non è un luogo di villeggiatura, e neanche un punto d'incontro per aspiranti vagabondi. È un mondo pericoloso per i nativi e anche per i visitatori. Lo spazioporto di Dulcie Diver, dove si trova un distaccamento della CCPI con le relative strutture di sicurezza, è situato vicino al mercato.

Il che significa che se metterete il naso fuori, forse non correrete il rischio di essere assassinati. Ma se per caso vi avventurerete giù lungo il molo, in cerca di qualche interludio amoroso, è molto probabile che veniate derubati o picchiati, o entrambe le cose.

L'arcidiacono Kalash dichiarò che i pellegrini sarebbero rimasti a bordo. — Non nutriamo alcun interesse per gli usi e i costumi di queste strane genti. Perché dovremmo rischiare la vita per studiare la loro licenziosa condotta? È un piacere dubbio; godetevelo voi, se vi pare.

Con un sorriso, Wingo suggerì a Kalash che ogni nuova conoscenza poteva solo espandere la sua comprensione della natura umana. — Ogni volta che un gruppo di persone professa una nuova filosofia, io so che troverò del buon materiale per le fotografie, quelle che chiamo le mie "impressioni emotive".

Kalash si lasciò sfuggire una piccola risata cinica. — Siete proprio tutti uguali! Neanche tu sei meglio degli altri.

— Ti sbagli — dichiarò Wingo. — Per me è una faccenda seria. Credo di avere un talento particolare per catturare l'essenza stessa del tempo e per fissarne l'immagine congelando l'attimo che fugge.

— Lo dici tu. E in ogni caso, a chi interessa?

— Sto completando una raccolta di importantissime fotografie, che intitolerò *Colori della Dominazione Gaenica.* Ti assicuro che lavoro con grande attenzione!

Kalash si dimostrò più scettico che mai. — Le tue sono solo curiosità morbose.

— Non è vero! — si difese Wingo. — Le mie motivazioni sono puramente artistiche. Come potrebbe essere diversamente? Disapprovo fortemente sia la crudeltà sia il vizio!

L'arcidiacono aveva ormai perso interesse nella discussione. — Può darsi.

Wingo, tuttavia, continuò a spiegare le sue ragioni. — Miliardi e miliardi di Gaenici sono nati e scomparsi. Eppure, quando registro le mie impressioni emotive, *sento* che sto abbracciando l'esperienza di un'intera razza!

— Abbraccia quel che ti pare — borbottò Kalash. — Per me fa lo stesso.

— Volevo solo chiarirti i miei motivi — ribatté Wingo, in tono gentile. — Non sono lo schiavista in cerca di forti sensazioni che tu credi. Sarebbe una vergogna omettere dal mio album proprio la straordinaria gente di Terce.

Kalash si tirò la barba in segno di impazienza. — Non dire altro: mi hai convinto! — Scappò via per unirsi ai suoi colleghi pellegrini, ai quali confidare tutto il disprezzo per le stranezze di Wingo.

Maloof prese da parte quest'ultimo e reiterò i suoi avvertimenti. — Ricorda che questa gente non è appassionata d'arte. Se dovessero offendersi per qualcosa, ti taglierebbero il naso.

Con grande umiltà, Wingo promise di stare molto attento.

Il *Glicca* atterrò allo spazioporto di Dulcie Diver, affacciato sull'Oceano Orientale. Myron controllò lo scarico della merce, mentre Maloof andò dagli agenti di commercio del posto a sollecitare qualche carico d'occasione. Gli furono offerte diverse casse, e venne anche informato che l'indomani sarebbe arrivata la barca settimanale dalle isole del mare aperto, e c'era la possibilità che portasse altra merce interessante. Maloof accettò di ritardare la partenza per Sholo al giorno seguente.

Dopo pranzo Maloof, Wingo, Schwatzendale e Myron si avventurarono fuori dal terminal. All'uscita, vennero avvicinati da un giovanotto che vestiva l'uniforme di agente della **COPI.** — Signori, posso chiedervi dove siete diretti e perché?

— Siamo diretti al mercato — rispose Maloof. — Ci andiamo per curiosità, anche se il nostro amico Wingo vuole scattare, con discrezione, qualche fotografia da inserire nel suo album di "impressioni emotive".

L'agente osservò Wingo con curiosità contenuta. Lui indossava un voluminoso mantello color tabacco, come già altre volte in cui era uscito per fissare le sue impressioni, un cappello marrone da colono, e degli stivali in cuoio morbido. Quel costume, dal suo punto di vista, esprimeva splendidamente lo spirito dello stile bohémien, così caro agli artisti classici.

— Anche mia nonna è una fotografa — gli disse l'agente in tono educato. — Le foto sono il suo hobby preferito.

— Personalmente, preferisco ritenermi un artista creativo — disse Wingo, sulle sue. — Il mio album dovrà contenere una serie di immagini significative che illustrino la psiche gaenica in dettaglio.

— È una buona idea. Ma mi permetta una parola di avvertimento. Stia

attento, al mercato. Se ritrarrà la psiche di qualcuno, le richiederanno una somma, cinque o dieci sol, e le renderanno la vita impossibile, finché non avrà pagato.

— Non sono un principiante — replicò Wingo con grande dignità. — Uso tecniche discrete e impossibili da individuare.

— Ne sono felice per lei — ribatté l'agente. — Ma non abbandoni la cautela, o le ruberanno gli stivali dai piedi.

Wingo scosse la testa, disgustato. — Me li ha dipinti come gentaglia infida, senza il senso dell'onore!

— È così, infatti. E adesso, mi auguro che nessuno di voi porti fucili, perforatori o allontanatori. È di vitale importanza che teniamo questi strumenti lontano dai criminali del posto, cioè dalla maggior parte della popolazione.

— Porto con me solo il mio *huang gi* — disse Maloof, mostrando il bastone da passeggio. — L'unica energia che lo aziona è la forza del mio braccio.

Gli altri assicurarono di non avere niente, e l'agente fece un cenno perché li lasciassero oltrepassare il cancello.

— Un ultimo avviso: non allontanatevi dal mercato! Se andate a visitare le taverne del rum lungo il molo c'è il rischio che veniate drogati e derubati, se non peggio. E accettate il mio consiglio: non abbassate mai la guardia, neanche al mercato. Potete imbattervi in un musicista che suona la fisarmonica, mentre due bambini graziosi danzano e saltellano intorno. Che carini, pensate. E in quel momento il ragazzino fa una piroetta e vi sferra un calcio nei testicoli, con la scarpa dalla punta di ferro. Voi cadete, lui si siede sulla vostra testa e vi tira il naso, intanto che la ragazzina vi sfila il portafoglio. Poi saltano su e schizzano via. Intanto il suonatore di fisarmonica intona un altro motivo, e chiede un soldo.

— Staremo attenti ai suonatori di fisarmonica e agli imbroglioni in generale — promise Maloof. — Le assicuro che non ci faremo cogliere di sorpresa.

— Buona fortuna — li salutò l'agente.

Tutti e quattro oltrepassarono il cancello ed entrarono al mercato. Si fermarono per guardarsi intorno. La confusione degli impulsi sensoriali era massima e non si poteva assimilare tutto insieme; colori, rumori e movimenti erano come un insieme di accordi dissonanti. Il fetore della frutta troppo

matura, del pesce morto e delle pentole di trippa sembrava aleggiare dovunque, con vita propria. Sul fondo, una fila di alberi scimitarra tagliava a fette il globo enorme del sole color arancio e le ombre nere spiccavano in netto contrasto con la sua tenue luce aranciata. Il mercato era attraversato da una fitta rete di passaggi, che servivano una massa disordinata di carretti, bancarelle e tende. I mercanti appartenevano alla razza Tzingal: gente vigorosa e attiva, con la pelle olivastra, i capelli neri e luminosi occhi castani nelle facce dalle guance scavate. Indossavano delle tuniche bianche, lunghe fino al ginocchio, e delle bandane colorate sulla fronte. Si dedicavano al commercio con grandissimo zelo, andavano avanti e indietro, gesticolavano, correvano in mezzo alla strada per prendere il braccio dei passanti, ed eseguivano curiose piccole danze, senza mai smettere di fare propaganda alla propria merce, con esclamazioni modulate e grida di entusiasmo fasullo, cercando in pratica di eclissare ogni rivale.

I quattro navigatori dello spazio incominciarono a esplorare il mercato, senza mai abbassare la guardia contro ladri e truffatori. Così, andarono incontro solo a pochi piccoli incidenti sgradevoli.

Il primo di questi episodi, in seguito, li fece divertire moltissimo. Dopo una mezz'ora che camminavano nel mercato, salirono i tre gradini che portavano a una piattaforma di ristoro, per assaggiare la birra locale. La donna che serviva ai tavoli, avvicinandosi a quello dov'erano seduti loro, mischiò i menù che portava in mano prima di tenderne uno al gruppo.

Il sesto senso di Schwatzendale, sempre vigile, si risvegliò del tutto. — Ehi, signora! — chiamò. — Distribuisca un menù a ciascuno, per favore!

— Non è nostra abitudine, qui! — rispose bruscamente la donna, voltandosi appena. — Un menù è più che sufficiente, perché uno di voi può leggere ad alta voce per gli altri.

La donna si allontanò e Schwatzendale cambiò il menù con uno simile che aveva preso da un tavolo vicino. Quando la donna ritornò, ascoltò gli ordini con condiscendenza, poi servì loro dei boccali di birra scadente e un vassoio di frutti di mare fritti. Quando ebbero finito e chiesero il conto, la donna pretese la somma di tre sol e venti dinket, più la mancia.

Schwatzendale, inclinando la testa di lato, sbottò in una risata sarcastica. — Lei ha sbagliato la somma! — Indicò il menù. — Noi le dobbiamo il prezzo di quattro pinte di birra più un vassoio di pesce fritto. In totale, sessanta dinket. Quanto alla mancia, dal momento che ci voleva imbrogliare,

non la merita. Tenga, ecco i soldi. — E mise le monete sul tavolo.

— Che sciocchezze vai dicendo? — strillò la donna.

Schwatzendale fece un cenno a Wingo. — Secondo me, qui c'è un'ottima "impressione emotiva" da registrare.

— Ottima idea — approvò Wingo.

La donna andò su tutte le furie. — Il menù parla chiaro, e qui non si tollerano scherzi!

Schwatzendale glielo mise sotto il naso. — I prezzi sono indicati con chiarezza. Guardi lei stessa.

La donna li guardò, con aria incredula. Poi corse in cucina.

Maloof balzò in piedi. — Presto! Andiamocene! — gridò.

Tutti e quattro scesero in fretta i gradini. La donna arrivò correndo dalla cucina e gettò verso di loro un secchio di scarti di pesce. Fortunatamente gli uomini del *Glicca* erano ormai lontani, e l'immonda poltiglia investì dei passanti ignari, che si infuriarono. Salirono sulla piattaforma, rovesciarono i tavoli e diedero alla donna una sonora lezione. L'episodio fornì a Wingo un buon numero di interessanti "impressioni emotive", finché l'equipaggio non si allontanò.

In un altro vicolo, più centrale, si verificò un secondo incidente. Una troupe di sei acrobati era in piedi ad attendere l'occasione di esibirsi. Quando la ciurma del *Glicca* si avvicinò, il capo si fece avanti. Era un uomo muscoloso e con la testa rasata, aveva le gambe massicce, un paio di folti baffi neri, e due occhi tristi, all'ingiù. Come i suoi cinque agili assistenti, indossava un paio di larghi pantaloni scarlatti stretti al ginocchio, e una camicia aderente, dello stesso colore. — Signori! — chiamò. — Siamo gli Scarbush Lorrakes, per una modesta somma possiamo mostrarvi miracoli di forza e di grazia, con il sottofondo di melodiose armonie vocali. Il prezzo è irrisorio!

Maloof tese una mano in alto. — Stop! Fermatevi. Non pagheremo. E non ci fermeremo neanche a guardare.

— Non fa niente — replicò il capo, con un gesto allegro ed esuberante. — Che paghiate o no, ci esibiremo lo stesso per mostrarvi il nostro rispetto. — Si irrigidì e chiamò a raccolta i suoi. — *Yip! Yip! Huzza!* — I ragazzi gli saltarono addosso, salendo uno sulle spalle dell'altro, per formare una torre umana di quattro piani, tutta sulle spalle del capo, che li sosteneva con i baffi frementi e i denti scoperti per lo sforzo. Bastava una scivolata, un errore, una

piccola perdita di equilibrio... La torre tremò, il capo tentò barcollando un passo avanti, per mantenere l'equilibrio, ma non servì. La torre crollò addosso all'equipaggio del *Glicca.* Myron e Wingo si trovarono a terra, sotto un groviglio di corpi. Myron sentì delle agili dita al lavoro, si contorse e lottò; poi udì un suono sibilante e un acuto grido di dolore. Finalmente libero si alzò in piedi... ma non aveva più il mantello! Wingo era ancora per terra, sdraiato sulla schiena, e urlava come un matto, mentre il capo degli acrobati lottava per togliergli gli stivali. Schwatzendale mosse un passo avanti, e puntò il dito. Dal dito si sprigionò un vapore denso e il capo degli acrobati non vide più nulla. Scappò, ansimando e lottando per ritrovare il fiato. Anche Maloof sparò con il suo bastone. Uno degli acrobati oscillò, finì contro un vicino banco di alimentari e fece cadere un cesto di piccoli frutti gialli. Il venditore si infuriò, e incominciò a colpirlo con un grosso pezzo di pesce sotto sale. L'acrobata fuggì, e il mercante gli andò dietro, coprendolo di insulti.

Maloof restituì a Myron il suo mantello. — Ho dato a quei vigliacchi una buona lezione. Credo proprio che per oggi non tenteranno altri colpi.

— Mi voleva portare via gli stivali, quel serpente! — esclamò Wingo, ancora offeso. — Senza nessun rispetto per il mio povero piede! Dobbiamo riferire l'episodio all'agente di polizia!

— Buona idea — approvò Maloof. — Dubito che se ne sorprenderà. Non ci si può proprio fidare, di questa gente. Volete proseguire? Mi sembra che laggiù vendano dei tessuti interessanti.

Wingo dominò il proprio orgoglio ferito. — Va bene. Adesso che ci penso, abbiamo bisogno di qualche tovaglia nuova, e mi sembra che le trame e i disegni siano proprio quelli adatti.

E fu allora che accadde il terzo incidente avverso della giornata.

Lungo la parte frontale della bancarella erano state esposte delle pezze, apparentemente per dimostrare l'alta qualità dei disegni e dei colori. Wingo si chinò sul banco per ispezionare il tessuto, con la borsa dalla tracolla di cuoio che gli pendeva da una spalla e ondeggiava verso il basso. I tessuti appesi sul fronte della bancarella si schiusero furtivamente. Dalla fessura sbucò un paio di forbici, poi una mano rapace e infine un braccio grigio e scarno. La doppia lama delle forbici si chiuse con cautela sulla tracolla della borsa di Wingo. Maloof, da una posizione laterale, si accorse di quel che stava succedendo. Afferrò il braccio e lo tirò con forza, e da sotto il tavolo venne fuori una

vecchia con un naso enorme e un groviglio di capelli grigi in testa. La donna, che aveva braccia e gambe nodose, si buttò a terra sul selciato, rantolando e lamentandosi, poi cercò di sgusciare via. Maloof agitò il bastone e la colpì sulla schiena, allora lei si alzò in piedi e lo fronteggiò, ringhiandogli contro una lunga sequela di imprecazioni. Maloof la tenne a distanza, con la punta del bastone, e la donna, in preda alla frustrazione, imprecò e gli sputò contro con furia anche maggiore. — Trovo molto offensivo questo tipo di linguaggio — disse il capitano agli altri. — È ora che ce ne torniamo sulla nave.

— Sono d'accordo — ribatté Wingo, disgustato. — Questo tessuto non mi interessa. È di pessima qualità.

Maloof si rivolse alla donna. — Dovrebbe vergognarsi, *Madame*! Ha dato prova di una condotta malvagia e di un linguaggio oltremodo scurrile. Per punizione, le confischerò le forbici.

— No! Mai! Non le *mie glitzer!*

— Doveva pensarci prima, quando ha tentato di derubare il povero Wingo! La prossima volta starà più attenta! — Maloof si girò verso i suoi uomini. — Siete pronti?

Ritornarono tutti e quattro sulla strada. La vecchia saltellava per seguirli: gridava e insultava Maloof insieme a tutti i suoi parenti. Wingo, fingendo di sistemarsi il mantello, catturò parecchie "impressioni emotive" che in seguito si sarebbero rivelate eccellenti. Alla fine, il capitano rallentò e mise le forbici a terra. La vecchia si tuffò in avanti, le artigliò e, dopo un'ultima serie di epiteti ignobili, rivolse a tutto il gruppo un gesto osceno e zoppicò verso dove era venuta, sventolando le forbici in segno di trionfo.

— Uno spettacolo molto deprimente — commentò Wingo, con tristezza. — Quella donna non ha più un briciolo di dignità.

Raggiunsero il terminal senza ulteriori incidenti. Il giovane agente della CCPI li salutò divertito. — Come vi **è** sembrato il mercato? — domandò.

— Interessante, ma non di nostro gradimento — disse Maloof.

— Ci siamo fermati alla piattaforma di ristoro — spiegò Schwatzendale. — La birra era mediocre, il pesce rancido, la cameriera arrogante e anche bugiarda. Non credo di poterglielo raccomandare.

— Me ne ricorderò — ribatté l'agente. — Mi sembra di capire che non intendete ritornarci.

— Un'altra volta, forse — replicò Maloof. — Partiremo per Sholo in

mattinata.

— Allora vi do un consiglio, non ufficiale. Succedono molti fatti bui, a Sholo! Non andate in giro da soli. Portate il fucile e tenetelo pronto. *Prima* sparate e *poi*, molto dopo, pensate a fare domande, se proprio volete. E vi assicuro che, anche così, è facilissimo lasciarci la pelle.

Nella mattina il *Glicca* decollò da Dulcie Diver e puntò verso ovest; oltrepassò una lunga teoria di altopiani brulli, deserti salati, catene montuose e aride steppe. Schiere di pinnacoli e monoliti svettavano alti nella luce obliqua e aranciata del sole, gettando ombre lunghe e nere. La steppa continuò, un chilometro dopo l'altro, fino a lambire la scarpata di Panton, che prendeva il nome dal suo scopritore originario, Jule Panton. La scarpata si ergeva per quasi ottocento metri al di sopra della steppa, con il villaggio di Sholo raggomitolato proprio alla base, insieme allo spazioporto.

La scarpata separava due popoli nemici: i meluli, che abitavano l'altipiano, e gli shuja in basso che dominavano la steppa. Le razze erano culturalmente simili, ma fisicamente ben distinte, il che spingeva ciascuna delle due a disprezzare l'altra.

Maloof aveva già visitato Sholo in una precedente occasione. — Gli shuja e i meluli sono molto diversi, gli uni dagli altri — spiegò a Myron. — I primi sono pallidi e giallastri come l'avorio, con i capelli castano chiari. Le orecchie hanno la parte superiore a punta. I bambini sembrano tanti piccoli fauni, e sono molto graziosi, finché non te li ritrovi alle spalle. I meluli, invece, sono magri e angolosi, con facce rapaci dello stesso colore dell'argilla, e si muovono a balzi e scatti. Gli shuja sono più civilizzati, se mi consenti il paragone, in un posto come questo. Credo che sia possibile visitare la taverna adiacente al terminal di Sholo senza rischi mortali, a patto di essere prudenti. Sia gli shuja sia i meluli esportano balle di cuoio ricavato da pelli umane. Entrambi sostengono di non possedere nessun'altra ricchezza, e dunque di esservi costretti.

— Interessante, anche se un po' macabro — commentò Myron. — Ma chi fornisce le pelli?

— Chiunque ne abbia una, che gli serva oppure no. Gli shuja e i meluli si danno la caccia gli uni con gli altri, e fanno razzia di selvaggi uche. Ogni corpo è utile, se non è già in putrefazione. Gli stranieri vengono spesso trasformati in corpi utili, e i corpi di biondi sono particolarmente apprezzati. — Maloof fissò i capelli lisci e biondi del ragazzo, ma non fece commenti.

— Prendiamo a bordo un carico di pelli? — chiese Myron, dubbioso.

Maloof si strinse nelle spalle. — Perché no? Le pelli vanno a Cax, su Blenkinsop. E Cax è già nel nostro itinerario. Se non lo accettiamo noi, il carico passerà alla prossima nave in transito.

Una logica inoppugnabile, pensò Myron. — Che cosa ne fanno delle pelli, a Cax? — chiese.

— Diventano articoli di arredamento, pannelli per rivestire le pareti, creazioni per amatori del genere. Gli artisti usano gli scalpi nelle loro composizioni. Una volta ne ho vista una intitolata *Bambini che giocano.* Su una grossa tela era rappresentato un giardino, e c'erano gli scalpi di almeno otto bambini incollati sulla tela, per mostrarli nei diversi giochi: cavallina o girotondo. Le facce erano come delle maschere piatte, con la bocca contorta in smorfie divertite, e il buco degli occhi sembrava guardare diritto in faccia il visitatore. Ricordo che la vendettero a un prezzo altissimo. Ma non importa! Noi siamo uomini dello spazio, non esperti d'arte, e il *Glicca* non può permettersi di fare distinzione tra diversi tipi di merce.

La scarpata di Panton tagliava in due il paesaggio. Il *Glicca* sorvolò lo spazioporto di Sholo, molto vicino alla scarpata stessa. Visto da sopra, il villaggio diceva poco. Attorno a un quadrangolo centrale sorgevano nell'ordine: un brutto impianto industriale, qualche bottega ammuffita, la conceria con le sue vasche, l'ufficio di un agente di commercio, un magazzino e la taverna del Lieto canto. Più in là, verso la steppa, si stendeva un pugno disordinato di capanne, ciascuna con le sue piante di piselli, i *kibber* e gli *scruff* nell'orto.

Il *Glicca* atterrò. Il capitano riunì tutti gli occupanti della nave nella sala principale. — Sono già stato qui — disse loro. — A quel tempo ricordo che le condizioni erano strane e pericolose, e non ho motivo per ritenere che adesso siano migliorate. Se lasciate la nave, state attenti alla pelle, e consideratela preziosa come lo è per gli shuja. Non andate da nessuna parte, da soli. Se visitate la taverna del Lieto canto, fate attenzione a quel che bevete. Evitate di entrare nelle botteghe, perché non vendono niente che a voi potrebbe interessare di comperare. Non ci sono prostitute: sarebbero inutili, dal momento che la castità è sconosciuta. Ma controllate le vostre emozioni! Se doveste concedere i vostri favori a una giovane donna shuja, ricordate che lei vi apprezzerà non tanto come gentiluomo galante e vigoroso, ma come scalpo semovente, di valore più o meno alto.

— Incredibile! — dichiarò Deter Kalash, disgustato. — Qui non c'è niente che ci possa interessare. Suggerisco di partire subito per Coro-Coro.

— Un po' di pazienza! — sbottò Myron. — Abbiamo della merce da scaricare!

— E comunque è gente di grande interesse — aggiunse Wingo. — Se non altro, almeno perché vive secondo i dettami di una filosofia sociale profondamente distorta. Mi piacerebbe dar loro una rapida occhiata.

— Fai come vuoi — ribatté Kalash, stizzito. — Ma ricordati! Se vieni ucciso e scuoiato, o ferito al punto che la cucina debba soffrirne, chiederemo un rimborso sostanzioso al capitano Maloof.

— Ben detto! — dichiarò Schwatzendale. — E il rimborso verrà detratto dal salario di Wingo!

— Sii serio, per favore! — protestò il diretto interessato.

— Questa gente vive secondo regole misteriose, che hanno sostituito ogni principio morale. Sarebbe interessante se potessimo decifrare queste regole, tanto da farle diventare più comprensibili.

— Senza dubbio — disse Maloof. — Ma, per favore, non tentare delle ricerche. Circa dieci anni fa, venne qui una squadra di etnologi e studenti universitari, che avevano avuto le tue stesse idee. Avevano attrezzature moderne, e teorie profonde. Gli uche ne mangiarono una buona parte; quanto agli altri, donarono i loro scalpi agli shuja.

Wingo scosse la testa, scoraggiato. — È una storia molto triste. Eppure, mi sembra un errore dare tutto per scontato. A volte, la virtù e il vizio sono come pipistrelli continuamente in volo nel subconscio gaenico, e non si possono mai definire con chiarezza.

— Ben detto, Wingo! — approvò Maloof. — Hai un talento innegabile, per formulare le frasi.

— Se Wingo fissa alcune delle sue "impressioni emotive", anche solo alla taverna del Lieto canto — disse Schwatzendale — di sicuro catturerà la natura intrinseca di questa gente, e parte del mistero sarà finalmente illuminato.

— È proprio questa la mia speranza — confermò Wingo. — È una sfida, ma farò del mio meglio.

Allo spazioporto di Sholo non ci furono formalità. Myron controllò che la merce venisse scaricata, mentre il capitano Maloof e Schwatzendale visitavano l'agente di commercio, e prendevano accordi perché la mercanzia

in giacenza venisse imballata, registrata e recapitata al *Glicca* il giorno seguente.
Schwatzendale ritornò alla nave, scaricò il *flitter* e convocò Myron. — Ce l'hai un fucile?
— No.
— È ora che tu ne abbia uno.
Schwatzendale rovistò in un armadio della cucina e tirò fuori un corto fucile nero, che passò al ragazzo. — È un compatto modello nono, versione brunita, molto utile. Uno dei passeggeri l'ha lasciato a bordo. Sai usarlo?
— Certo.
— Allora è tuo.
— Grazie. A chi devo sparare?
— A nessuno, possibilmente. Andiamo a Mei, sulla sommità della scarpata, per parlare con il capo dei meluli, e con qualche altro. Tu porta il fucile, e tienilo bene in evidenza per tutto il tempo. Sventolalo in alto e fai in modo di catturare tutta la loro attenzione. Se per caso qualcuno si muove, sparagli. È l'unico tipo di atteggiamento che questa gente rispetta.
In cucina era entrato anche Wingo. — State parlando degli shuja?
— Degli shuja, e anche dei meluli. Uccidono con grande facilità, ma sono terrorizzati all'idea di morire. Temono di dover vagare per sempre nella steppa di notte, senza la loro pelle. Per questo diventano gentili come usignoli se gli sventoli un fucile in faccia.
Wingo parve riflettere. — È proprio curioso! A Sholo, l'intimidazione è la prima delle convenzioni sociali. — Notò il fucile tra le mani di Myron e guardò Schwatzendale con aria dubbiosa. — Che cosa avete intenzione di fare?
— Voliamo fino a Mei, sulla cima della scarpata. Magari hanno della merce pronta per l'imbarco.
Wingo guardò il fucile con aria infelice. — Myron non ha ancora esperienza. Magari non dovrebbe correre rischi del genere, almeno finché non invecchia un po'.
Schwatzendale inclinò la testa di lato e guardò il ragazzo dall'alto in basso, con espressione critica. — Non mi sembra l'agnellino innocente che tu credi.
— Hai sempre la parlantina di un avvocato — ribatté Wingo, con disgusto. — Verrò lassù con te, e starò seduto davanti al *Ruptor* con il dito sul grilletto. Se mi scapperà qualche colpo, e strinerò la loro biancheria stesa, sono sicuro

che vi tratteranno bene.

— Mi sembra una splendida idea! — approvò Schwatzendale. Balzò in piedi. — Sono pronto. Andiamo?

Salirono tutti e tre a bordo del *flitter,* e si alzarono in volo proprio davanti alla scarpata di Panton, su fino alla sommità e oltre. L'altopiano si stendeva a perdita d'occhio, desolato e arido, fino a una catena lontana di colline basse, confuse nella sottile foschia color arancio. Un chilometro all'interno della scarpata si intravedeva già il villaggio di Mei, su una striscia di terra ghiaiosa proprio davanti a un piccolo stagno dalle acque scure.

Il *flitter* raggiunse il villaggio, si girò e incominciò a volare in circolo, a un'altezza di trecento metri dal suolo. Mei sembrava ancora più deprimente di Sholo. Attorno allo stagno si addensava un pugno di capanne scalcinate mentre più in là, lungo la strada, erano allineate botteghe di infima qualità, un mercato e parecchie costruzioni più grosse in legno e roccia fusa, che ospitavano la conceria, la fonderia e un magazzino, fiancheggiato dall'ufficio dell'agente di commercio. Apparentemente, non c'erano taverne, né locande. Fuori, sul pianoro, del bestiame sparuto brucava la rada erba secca.

Il *flitter* continuò a volare in circolo sopra il villaggio finché la gente non uscì a guardare. Allora, Schwatzendale fece atterrare il minuscolo velivolo da trasporto su uno spiazzo a circa cinquanta metri dal magazzino. Lui e Myron balzarono a terra, con i fucili spianati, mentre Wingo stava in piedi davanti al *Ruptor.* Si era tirato un cappello nero sulla faccia rosea, per acquistare un'aria truce e minacciosa.

Passarono cinque minuti. Poi, dietro la conceria, comparve un uomo. — Che cosa volete, qui? — gridò. — Questo è il villaggio di Mei, e io sono il capo!

Schwatzendale mosse due passi avanti. — Noi siamo i navigatori dello spazio della nave *Glicca.* Che merce avete da esportare?

— Abbassate i fucili! — gridò il capo. — Non sono ancora pronto a perdere lo scalpo!

— Non avere paura — ribatté Schwatzendale. — Se volessimo, potremmo distruggere l'intero villaggio con tre colpi del nostro *Ruptor.* Faremmo a pezzi le vostre pelli, che non sarebbero più buone neanche per l'esportazione.

Il capo meluli venne lentamente avanti. Era un uomo di mezza età, con due ciuffi di capelli neri e ispidi sopra le orecchie, aveva un prodigioso naso a uncino, gli occhi infossati e la pelle color bronzo, con una strana sfornatura

verde brillante. Indossava una tunica nera di cuoio e i pantaloni, altrettanto neri, infilati negli stivali. Myron notò che non teneva l'attenzione fissa su Wingo, o su Schwatzendale, ma su di lui. Lo guardava affascinato, come se all'improvviso fosse rimasto preda di una folgorazione amorosa.

Wingo sogghignò. — Non montarti troppo la testa. Lui vuole i tuoi bei capelli biondi! Il tuo scalpo sarebbe prezioso.

— Grazie, ma preferisco tenerlo io — rispose Myron.

Wingo gli passò un grande fazzoletto bianco. — Legatelo in testa, e forse la smetteranno di guardarti con tanta avidità.

— Mi sento come una vergine nuda in un mercato di schiave — borbottò il ragazzo, e si legò il fazzoletto sulla testa.

Schwatzendale e il capo si erano avvicinati e ora sostavano in piedi a una decina di metri l'uno dall'altro. — La merce? — chiese Schwatzendale.

Il capo si girò appena, e chiamò qualcuno. Un uomo più vecchio di lui, con un naso ancora più maestoso, venne avanti senza mostrare la minima paura dei fucili. — Questo è il nostro agente di commercio — spiegò il capo. — Dovete parlare con lui.

— Capitate a proposito — disse l'agente. — Abbiamo due lotti, da cinquanta pezzi ciascuno, pronti per essere imballati. Possiamo consegnarveli domani.

— Va bene. Ma voglio esaminarli e contare i pezzi, perché si sa che i meluli sono un po'... sbadati nei loro conteggi, e alla fine poi la responsabilità è del trasportatore.

— Certamente — acconsentì l'agente. — Puoi contarli come vuoi. Il magazzino è là dietro.

— D'accordo. Visiteremo il magazzino — replicò Schwatzendale. — Ma il capo rimarrà qui ad aspettare il nostro ritorno. Se per caso ci tenderete un'imboscata per prenderci lo scalpo, Wingo ucciderà prima il capo, e poi distruggerà Mei, con tutti i meluli. Ridete? Non ci credete? È facilissimo rassicurarvi! Wingo, per favore, demolisci quella capanna in rovina, laggiù.

Wingo schiacciò il bottone rosso sul fianco del *Ruptor,* e una capanna cadente, a un centinaio di metri di distanza, esplose sparando schegge di pietra tutt'intorno.

Il capo e l'agente balzarono indietro per la paura. Il primo si lamentò perché la pelle della vecchia che viveva nella capanna era andata sicuramente distrutta. — È uno spreco — osservò, scrollando la testa.

Wingo ci rimase male, e disse che gli dispiaceva, ma Schwatzendale liquidò l'incidente con un cenno. — Come puoi vedere — disse al capo — siamo gente senza scrupoli. Uccidiamo chiunque ci dia fastidio, senza nessun rimorso.

Il capo buttò in alto le braccia, come per esprimere un gran fastidio. — Rimorso? Che cos'è? Parla in modo che ti possa capire, per favore!

— Lascia perdere. Ti consiglio di accettare le mie condizioni, altrimenti ce ne andiamo e le tue pelli resteranno qui, a marcire. E magari vi uccideremo, tanto per tenerci in esercizio.

Le condizioni vennero finalmente accettate, con grande soddisfazione di Schwatzendale. Il capo rimase lì, sotto il tiro del *Ruptor,* palesemente nervoso. Nessuno dei meluli si avvicinò al magazzino, dove sarebbe stato facile tendere un'imboscata ai navigatori dello spazio. Myron e Schwatzendale, sempre con i fucili spianati, accompagnarono l'agente all'interno. Vennero raggiunti dal conciatore, un uomo magro di età indefinibile, più amichevole e meno scostante degli altri due. Con un sorriso stanco, assicurò a Schwatzendale che il magazzino non rappresentava una minaccia e che non c'era dentro nessuno, a parte lui e il suo apprendista. Ammise di buon grado che era necessario controllare, poiché gli errori potevano sempre capitare e c'erano già state in passato rimostranze, a proposito del numero e della qualità dei pezzi. — Ma non da quando ci sono io — precisò. — È più facile fare le cose correttamente.

— Comunque, a me è stato ordinato di controllare bene — ripeté Schwatzendale.

— E sei un esperto sulla qualità dei nostri articoli?

— Assolutamente no. Ma se ci sono dei problemi, torno qui e ne causo a voi molti di più di quanto sia valsa la pena derubarmi.

— Giusto — approvò il conciatore. — Vieni, puoi contare le pelli. Il magazzino è sicuro e non è stata organizzata nessuna imboscata. Almeno, che io sappia. — Guardò con aria interrogativa l'agente. — C'è qualcosa nell'aria?

— No. Questi uomini sono spietati, e non hanno paura di uccidere.

— La tua buona opinione ci lusinga — confermò Schwatzendale. — Posso dire anche che ci arrabbiamo con facilità, e che spariamo senza guardare per il sottile. Chiunque si muova nel raggio d'azione dei nostri fucili verrà ucciso e vagherà senza pace nella notte eterna, senza pelle.

— Basta con questi discorsi macabri — protestò l'agente, cupo. — Siamo

qui per commerciare pelli, non per giustificare le vostre apprensioni.

— Hai motivo di essere nervoso — confermò Schwatzendale. — E ti assicuro che è meglio così, che tu sia più nervoso di noi.

— Basta con le ciance — si spazientì il conciatore. — Venite, andiamo a contare le pelli. — Fece strada all'interno del magazzino, seguito dall'agente, e poi da Myron e Schwatzendale.

L'interno dell'edificio era cupo simile a una caverna. La luce arancione e fioca del sole filtrava da una fila di finestre alte, e accendeva almeno una decina di diverse sfumature di marrone sulle pareti di legno, sulle assi del pavimento, sui tavoli e sulle pelli accatastate. Un marrone quasi nero oscurava i muri più lontani. Le pellicce variavano dall'avorio scuro fino al tabacco e al color argilla. L'aria puzzava di acidi per la concia, di resina e di canfora, e anche di qualcosa di indefinibile che faceva rivoltare lo stomaco di Myron.

Il ragazzo esaminò il posto con attenzione. Sul fondo della stanza c'era un suo coetaneo, piccolo, con le guance scavate e il naso rapace, che lavorava a un tavolo, raschiando una pelle. Il conciatore pronunciò due parole in fretta, e l'apprendista scomparve nell'ombra.

Myron si appostò vicino all'ingresso, con il fucile in pugno. L'agente si appoggiò a un mucchio di pelli, con aria distratta e indifferente. Schwatzendale, dopo essersi brevemente guardato intorno, rivolse l'attenzione al conciatore.

— Quali devo contare? — domandò.

— Questo è il materiale pronto per l'esportazione. — Il conciatore raggiunse un tavolo, che era sommerso da una pila immensa di pelli. — Le possiamo imballare e preparare per la spedizione entro domani a mezzogiorno. — Incominciò a farle passare, perché lui le esaminasse. — Come puoi vedere, sono di ottima qualità, ben conciate e ben conservate, forate solo nel punto della ferita mortale.

Myron guardò, affascinato. Sotto la sua mano, le pelli sembravano morbide e lisce. Il procedimento di concia aveva appiattito le facce, i lineamenti erano arrotondati ad arte e gli occhi spiccavano vuoti, dai fori rotondi.

— È un lavoro interessante — dichiarò inaspettatamente il conciatore. — A volte, mi faccio delle domande astratte. Mi chiedo, per esempio, quanta parte di personalità sia rimasta in queste pelli. E se per caso quella parte senta qualcosa. Quali sono le sue speranze e i suoi sogni? Ho spesso delle strane

sensazioni, in proposito.

— E a quali conclusioni arrivi?

— A nessuna — ammise il conciatore. — Il mistero rimane profondo.

— Sono concetti interessanti — commentò Schwatzendale. — Ma personalmente non mi piace indagare su questioni così fumose. Mi occupo solo di quello che succede qui, in questo momento. Tutto il resto è inutile.

— È un metodo semplice — ribatté educatamente il conciatore. — Forse, ultimamente, è il più saggio di tutti, visto che i teorici si dibattono tra decine di possibilità, e ognuno sostiene la propria.

Schwatzendale rise. — Non spingo le mie teorie così a fondo! Io bado alla concretezza! Se vedo un brufolo, lo schiaccio. Se trovo un pasticcio di agnello e cipolla, lo mangio. Se incontro una bella donna, cerco di rendermi gradevole.

— Così, eviti centinaia di desideri impossibili — commentò il conciatore. — Non perderai mai tempo a inseguire obiettivi che non puoi raggiungere. lì assicuro che anch'io vorrei condividere la tua regola! Invece, le mie aspirazioni mi portano in una terra di miraggi, dove diventano possibili anche le cose più fantastiche! A volte sogno di conciare un'intera serie di dodici pelli intatte, che rappresentino l'assoluta perfezione dei rispettivi generi! Altre volte sogno quel che si può definire solo come "ineffabile"... — Smise di sfogliare le pelli. — Oh, guarda! Questa è una vera curiosità!

Myron notò che il colore della pelle era molto chiaro.

— Era di un visitatore straniero! — spiegò il conciatore.

— Un turista, spero! E non un navigatore dello spazio — disse Schwatzendale.

— Sì, un turista, con una pelle alquanto insolita. Nota il tatuaggio. Splendido, non trovi? Per esempio qui, con quelle volute rosse e verdi sull'addome, e le finissime decorazioni floreali sulle natiche! Le pelli di questa levatura sono rare, e la fatturerò come un pezzo a parte.

— Interessante — ammise Schwatzendale. — È chiaro che sei un maestro, nel tuo lavoro.

Il conciatore sorrise con aria pensosa. — I veri artisti lavorano altrove. Tu sei un uomo sensibile: ti mostrerò la vera arte. — Da un ripiano sotto il tavolo tolse un grosso raccoglitore di fogli sparsi. — Guarda qui! — Slegò la copertina rigida e prese all'interno una fotografia, evidentemente ritagliata da un periodico in carta patinata. C'era una didascalia:

Il rettore Fabian Mais, nell'elegante salotto del suo castello di Tassa Lola, esamina un nuovo e favoloso acquisto, intitolato *Passaggio silvano,* creato dal pittore Fedore Coluccio, con materiali esotici.

Nella fotografia, un signore elegante era in piedi vicino a una tela larga quattro metri e alta tre, che rappresentava una processione di figure umane distorte, che emergevano da una foresta. Il gruppo si era fermato nel punto dal quale poteva guardare per sempre, dagli occhi vuoti, il soggiorno che li circondava. Per primo veniva un uomo, e poi una donna, che faceva capolino al di sopra della sua spalla, e più indietro, confuso nell'oscurità, un bambino. Seguivano poi altre sagome, più indistinte, di cui si indovinava appena la presenza.

Accanto alla fotografia era stato graffato un ritaglio di giornale:

L'uso più efficace di un mezzo sensazionale e unico. Il rettore Mais trova il lavoro denso di pacata rassegnazione e capace di comunicare, a suo dire, "un senso di...".

Tradisce un attimo di incertezza nel cercare la parola in grado di esprimere lo stato d'animo esatto. "Un senso di eternità", dichiara alla fine.

Il conciatore passò a un'altra fotografia, che mostrava l'interno di una grande e sontuosa camera da letto. Lateralmente rispetto al letto, da entrambe le parti, era appesa una pelle incorniciata. Gli occhi vuoti fissavano con solennità l'interno della stanza. E la didascalia spiegava:

Ci è stato concesso dare un'occhiata alla grande camera da letto di Babbinch House, a Ballymore. Immediatamente la nostra attenzione è corsa a quella che Lord Shioban chiama sorridendo il suo personale *Memento mori.*

— Non sono straordinarie? — mormorò il conciatore. Prese un'altra fotografia. — Questa è presa dalla rivista "Il vantaggio dell'architetto". Un altro lavoro composito di Fedore Coluccio: si intitola *Gli amanti.* — Coluccio aveva dipinto un giardino formale con una panchina in primo piano. Vi aveva disposto una coppia di pelli, come se fossero sedute sulla panchina, con le braccia bizzarramente intrecciate a simboleggiare l'affetto. Come sempre, gli occhi vuoti venivano fuori dalla tela e sembravano dire: "Guardateci! Il

nostro amore è per sempre!".

— Qual è la tua opinione? — chiese il conciatore a Schwatzendale.

— Molto coinvolgente — disse lui. — E davvero astuto. Myron, dalla soglia, cercò di vedere la fotografia. Una mano gli sfiorò il braccio. Si girò, con un sussulto, e scorse il giovane apprendista che gli sorrideva intimidito, e gli faceva cenno di tacere. — Ti mostrerò qualcosa di ancora più bello — sussurrò. — Vieni.

Myron lo fissò perplesso. — Che cosa intendi per "più bello"?

— Vieni! Lascia che gli altri comprino e vendano, intanto. Passa di qui, dove c'è l'ombra.

— Devo rimanere qui — replicò Myron. — Sono di guardia.

— Vieni — sussurrò ancora il ragazzo. — Loro guardano le fotografie e non se ne accorgeranno mai. — Lo tirò per un braccio. — Vieni.

Schwatzendale aveva visto tutto con la coda dell'occhio.

Balzò in avanti e sferrò al ragazzo un pugno così micidiale che quello cadde. Qualcosa tintinnò sul pavimento. — Piccolo scarafaggio velenoso! — gridò Schwatzendale. — Questo è il tuo giorno fortunato! Saresti già morto, se non fossi un uomo misericordioso! — Si chinò e raccolse con un guizzo l'oggetto caduto. Lo mostrò a Myron. — È un coltello per scuoiare. Tienilo per ricordo!

Dal ragazzo a terra si levò un lamento immediato. — Dammi il coltello! È l'unica cosa di valore che possiedo!

Il conciatore e l'agente di commercio non si mossero.

— Non ce altro — disse il primo, con voce tesa. — Domani la merce sarà imballata e preparata per l'imbarco. Il nostro incontro d'affari è finito.

Schwatzendale segnalò a entrambi di muoversi. — Uscite prima voi.

Il ragazzo non la smetteva più di lamentarsi. — Il mio coltello, il mio bel coltello! Dove ne trovo, adesso un altro? Ridammelo, è mio!

Né Myron né Schwatzendale gli diedero retta. Dall'ombra dove si era rifugiato giunse la sua voce, vibrante di collera. — Luridi turisti bevitori di latte! Tornate alla vostra putrida palude! Altri due secondi e lo scalpo di quello *squonchio* sarebbe stato mio, e adesso si è preso il mio coltello!

Myron e Schwatzendale raggiunsero il *flitter.* — Che cos'è uno *squonchio*? — chiese Myron, mentre ritornavano in volo a Sholo.

Schwatzendale ci pensò. — Credo che sia una specie di ratto bianco, senza pelo — rispose alla fine.

6

Il *flitter* scese dolcemente e atterrò vicino al *Glicca*. Da lì fu sollevato e assicurato al suo alloggiamento. Era il tardo pomeriggio. Wingo mise insieme in fretta la cena per i pellegrini, che erano diventati più queruli che mai. — Che cosa aspettiamo qui, in questo maledetto posto dimenticato da tutti? — domandò Barthold, un vecchio curvo e con gli occhi pungenti, che portava i capelli grigi tirati e lisciati all'indietro. — A che cosa serve? Ogni istante di ritardo è una nuova spina nella nostra carne! Siamo spaventosamente lontani dalla destinazione!

Il capitano Maloof gli rispose in tono conciliante. — Dipendiamo dagli agenti di commercio. Se il loro carico non è pronto, dobbiamo cercare di venire loro incontro. Dopotutto, interessa anche a noi.

— Dimenticate forse l'impegno che avete assunto con i vostri passeggeri? — lo rimbeccò Deter Kalash. — Pensateci! Stiamo perdendo ore preziose qui in questa steppa arida, circondati dai selvaggi!

Intervenne un suo collega di nome Cooner, più giovane e impetuoso. — Intanto che noi aspettiamo, giocando a carte e girandoci i pollici — si disperò — i nostri fratelli stanno già marciando dalla Base di Impy, e cantano i loro inni di trionfo!

— E noi? — aggiunse Tunch. — Dov'è il nostro trionfo? Solo quel che ci vinciamo l'un l'altro a *doppio-moko!* È una situazione davvero deprimente.

— Mi dispiace sentirvi parlare così — disse Maloof. — Perché non andate a visitare la taverna? Vi servirà da diversivo, e non correrete rischi, finché non ve ne andrete fuori in cerca di donne.

— Bah! — borbottò Kalash. — Non abbiamo denaro da sprecare per simili sciocchezze!

— Non c'è bisogno di pagare — precisò Maloof. — Qui, la castità è una virtù sconosciuta. Purtroppo, a meno di fornicare in gruppo, è terribilmente facile che ci rimettiate lo scalpo, Kalash respinse il consiglio. — Preferiamo risolvere questo genere di problemi in privato, dal momento che abbiamo tutti i nostri metodi segreti.

— In questo caso, i miei consigli non vi servono.

— No. Anche perché non scenderemo dalla nave.

Nelle prime ore della sera, Wingo, Schwatzendale e Myron partirono, diretti alla taverna del Lieto canto. L'aria densa aveva ampliato ancora di più il diametro già largo di Bran, il sole color arancio, e ora la sua grossa sagoma tremolava all'orizzonte, con il profilo segnato da eruzioni e vortici lontani. Intanto che loro raggiungevano la taverna, Bran sprofondò in un cielo viola, lasciando il mondo immerso in un'oscurità color lavanda.

I tre navigatori dello spazio entrarono e si trovarono in un grande locale con le pareti di cemento imbiancato. Una delle pareti era tappezzata da manifesti di viaggio, rallegrati da paesaggi di mondi lontani; a quella opposta erano appesi i teschi sottratti agli animali feroci delle paludi occidentali. L'oste, al banco, mesceva birra chiara e scura dai barili di legno, e versava i liquori da un numero imprecisato di bottiglie alte e nere. Si trattava di un uomo di mezza età, placido e corpulento, con due ciuffi di capelli grigi che sprizzavano in fuori, dietro le orecchie a punta. La faccia era tipicamente shuja: fronte alta e viso triangolare, con gli zigomi alti e il mento a punta. Dal muro alle sue spalle, tre cartelli si rivolgevano ai clienti. Il primo diceva:

TURISTI! SI ORGANIZZANO ESCURSIONI SICURE ALLA STRAORDINARIA PALUDE DI GALAHANGA, DOVE LE CREATURE SELVAGGE DARANNO VITA A UNO SPETTACOLO TEMIBILE AL QUALE SICURAMENTE VI INTERESSERÀ ASSISTERE! I PERICOLI SONO MINIMI E GLI INCIDENTI FATALI MOLTO RARI. PER ULTERIORI DETTAGLI, RIVOLGETEVI ALL'OSTE.

L'altro cartello recitava:

BEVETE LE NOSTRE BIBITE SPECIALI! SONO STATE APPROVATE DA INTENDITORI DI ALTRI MONDI. L'AROMA È UNICO E STUZZICANTE. RACCOMANDIAMO SIA LA NOSTRA ESPLOSIVA BIRRA SCURA SIA LA DOLCISSIMA E FRUTTATA BIRRA CHIARA.

E il terzo:

AVVISO AI TURISTI: NON ANDATE A CASA DI AMICI IN PAESE DI NOTTE. È POSSIBILE CHE I RUFFIANI VI ATTENDANO NELL'OMBRA E CORRETE ILRISCHIO DI ESSERE ASSALITI, FERITI SERIAMENTE O ADDIRITTURA UCCISI. L'AVVISO È STATO APPESO

PER ORDINE DELLA CCPI.

I tre navigatori dello spazio si sedettero a un tavolo. In sala cerano almeno altri dodici clienti, chini su grossi calici di ottone. A tratti, tracannavano lunghi sorsi di birra e se la lasciavano scorrere giù per gli angoli della bocca, rovesciando la testa all'indietro. Quando i calici erano vuoti, li battevano sul tavolo con foga, e subito arrivava una cameriera per prendere nuovi ordini. Non era la solita ninfetta da taverna, notò subito Myron. Era piccola, snella, anche più giovane di lui e decisamente graziosa, sebbene silenziosa e seria. I riccioli castani le sfioravano la fronte e si raccoglievano dietro le orecchie. Ogni tanto le scappava una smorfia... di noia? Di scontento? O forse di infelicità? Indossava un abitino bianco, sandali, e un nastro bianco per trattenere i capelli. Myron si chiese se anche lei condivideva il tipico disprezzo degli shuja per la castità. Se gliene fosse capitata l'occasione, si riprometteva di condurre una discreta indagine.

Finalmente, la ragazza venne a raccogliere gli ordini anche al loro tavolo. Guardò da Myron a Wingo, a Schwatzendale, senza alcun interesse.

Wingo le fece una domanda, e lei rispose che alla taverna si serviva la birra chiara e anche quella scura, e poi vino di uva spina, e liquori importati. Aveva una voce suadente e controllata che a Myron sembrò in netto contrasto con l'ambiente. Ma che strano!

La ragazza si allontanò per tornare al banco e lui si ritrovò a parlare, quasi tra sé. — Non sembra il tipo di ragazza che ci si potrebbe aspettare di trovare in un posto del genere.

Schwatzendale scoppiò a ridere. — Non capita mai di trovare le ragazze che ci si aspetta, da nessuna parte.

Myron si voltò a guardarla. — Forse lei non è del posto.

— Altamente improbabile — commentò Schwatzendale.

— Ha le orecchie a punta. Probabilmente è la figlia dell'oste.

— Uhm. Mi chiedevo se... — Myron fece una pausa, soffocando l'imbarazzo. Poi si sforzò di apparire naturale e continuò: — Il capitano ha detto che le ragazze, qui, sono piuttosto facili... ma lei non sembra proprio il tipo.

Schwatzendale fece una delle sue facce strane, con la bocca tirata prima da una parte, e poi dall'altra. — *No commenti* Voglio dire: non ho opinioni, in proposito. Personalmente, preferisco le signore abbondanti, che rimbalzano

un po'. Questa non ha niente che rimbalza. E sembra che viva in chissà quale mondo di sogno. Ma, probabilmente, è uguale alle altre.

— Non ne sarei così sicuro — ribatté Myron, pensoso.

— Ha un aspetto così diverso...

— L'aspetto inganna — sentenziò Wingo.

— Non sorprenderti di nulla! — esclamò Schwatzendale.

— Se questa ragazza può uccidere un uomo per prendergli lo scalpo, probabilmente non avrà nulla in contrario a farsi dare una botta amichevole, in mezzo alla paglia!

Myron ebbe una gran voglia di ribattere, per smascherare le pecche nella sua logica stringente, ma la ragazza arrivò al tavolo, con i tre calici di birra. Si voltò e fece per andarsene.

— Hai anche un nome? — si affrettò a chiedere lui.

La ragazza lo guardò meravigliata. — Certo che ho un nome.

— Qual è?

— Non voglio dirlo. Non bisogna mai dire il nome agli estranei.

— Perché no? Io ti dico il mio. Mi chiamo Myron.

La ragazza sorrise. — Ora, se lo volessi, potrei legare una maledizione alla tua anima.

— Perché mai dovresti volerlo?

Lei si strinse nelle spalle, e lanciò un'occhiata verso il banco, dove l'oste versava la birra per altri due clienti. Si rivolse di nuovo a Myron. — Un giorno, quando avrò abbastanza soldi, me ne andrò da questo posto. Mi piacerebbe avere degli amici di altri mondi. Se ti stregassi per bene, forse potresti essere anche tu, uno di questi amici.

— Uhm — replicò Myron. — Dovrei pensarci. In ogni caso, so che preferisco non essere stregato.

La ragazza finse indifferenza. — Dimentica quello che ho detto, era solo una fantasia. Non so nulla, di quelle cose.

— Saperlo è un sollievo — le assicurò lui. — E adesso mi dirai il tuo nome?

— No. Ci sono altri che possono sentire. — Lei recuperò il vassoio. Rivolse a Myron un'occhiata imperscrutabile, poi si diresse a un altro tavolo.

— Hai avuto quel che ti meritavi — sogghignò Schwatzendale. — Niente nome, niente maledizione, niente di niente.

— Era solo un tentativo — replicò il ragazzo. — Ero curioso, tutto qui.

Tutti e tre bevvero la birra e lui cercò di scacciare la ragazza dalla mente. Si sforzò di ripensare alle fanciulle che aveva conosciuto a Salou Sain. Ricordava Rolinda, una brunetta sfrontata e con le ciglia lunghe, che aveva giocato a rimpiattino con le sue emozioni. E poi Berrens, incredibilmente bella, con i capelli color miele e gli occhi più azzurri dei fiordalisi. Scriveva poesie ermetiche e voleva che Myron si facesse tatuare un occhio in mezzo alla fronte, nello stile dei Transvisionari Sufi. Ma lei aveva rifiutato di farsi decorare allo stesso modo, e la loro storia si era chiusa di colpo. Poi c'era stata Angela, adorabile Angela, che aveva condotto Myron alla follia, e poi aveva sposato un ricco pescivendolo, che alla fine si era dimostrato mortalmente avaro. Tutte le sere portava a casa il pesce rimasto invenduto, e chiedeva ad Angela di cucinarlo per la cena. Il matrimonio aveva avuto vita breve.

Myron si accorse d'un tratto che Schwatzendale e Wingo stavano discutendo del *Glicca* e delle aspirazioni che, secondo Wingo, motivavano ciascun membro dell'equipaggio.

Schwatzendale rifiutava di prendere sul serio l'idea. Secondo lui le "aspirazioni" erano una lieve forma di demenza dalla quale, per fortuna, si sentiva immune. — Le aspirazioni sono vaghe speranze per il futuro, inzuppate di miele e di mosche morte — dichiarò. — Io vivo sulla cresta del momento presente! Il passato è un cimitero di rimpianti e di ripensamenti, e il futuro è l'ignoto selvaggio.

— Non ho mai ascoltato una sciocchezza più grossa — dichiarò Wingo. — Almeno, fino a questo momento.

— Ti porto la Verità — annunciò Schwatzendale, con solennità. — Il tempo e l'esistenza mancano entrambe di dimensione! La vita è reale solo durante quell'istante conosciuto come "Adesso". Non può non esserti chiaro!

— Oh, è chiarissimo! — sbottò Wingo. — Tu citi le banalità più ovvie come se fossero verità cosmiche. Sulle persone semplici l'effetto è sicuramente dirompente.

Schwatzendale gli rivolse una lunga occhiata obliqua.

— Forse, lo intendevi come un complimento.

Wingo si strinse nelle spalle. — Secondo me, chi vive senza un obiettivo spirituale è un uomo sprecato, tutto qui. Ed è sprecato anche chi infrange i propri sogni. Ma non importa! Non è detto che sia tu, quell'uomo.

— E perché?

— Devo ripetere un'altra volta il nome di Moncrief il Cavalcatopi? Non avrai mai pace finché non l'avrai battuto, e non l'avrai spogliato delle sue proprietà! Queste sono le tue aspirazioni!

Schwatzendale gettò le braccia in alto. — Queste non sono aspirazioni! È semplice sete di vendetta! Le aspirazioni sono diverse. Sono mutevoli, e cambiano di ora in ora. Ciascuna esercita la forza di una mosca di maggio, vanno e vengono, e nessuno ne sa più niente!

— Il che sarebbe irrilevante, se corrispondesse alla verità — ribatté Wingo. — Il subconscio ti guida notte e giorno lungo le vie comandate dal tuo io più segreto, vale a dire: dalle tue aspirazioni. Vale per tutti noi.

— Smettila con le teorie astratte! — gridò Schwatzendale. — Cerca di essere concreto! Dimostrami qualcosa! Incomincia con il capitano Maloof: quali sono le sue aspirazioni?

Wingo si grattò il mento roseo. — Per essere sincero, non ha mai parlato di questo argomento. Eppure, l'intuizione mi dice che sta cercando qualcosa... o qualcuno, che vive nella speranza di esaudire il suo desiderio.

— Uhm — commentò Schwatzendale. — D'un tratto, ci siamo buttati sul romantico? Quali sono le prove?

Wingo si strinse nelle spalle. — L'abbiamo visto tutti e due, nella sala comandi, con lo sguardo perso oltre le stelle. C'è un mistero, nel suo passato.

Schwatzendale si fermò a riflettere, e quasi si convinse.

— Che cosa starà mai cercando?

— Cerca qualcosa di perduto, che può essere ritrovato. È questa la natura di un desiderio.

— Già — confermò Schwatzendale. — Neanch'io avrei potuto esprimerlo meglio. Anche tu ammetti di avere delle aspirazioni? O sono segrete, come quelle del capitano Maloof?

Wingo sogghignò. — In me non ce niente di segreto, come saprai. I miei obiettivi sono semplici. Voglio vivere in pace con me stesso, e in armonia con l'universo. È tutto.

— Sono obiettivi banali — commentò Schwatzendale.

— Ma sono anche semplici, e probabilmente innocui.

Wingo sospirò. — Myron non è ancora un cinico. Sarà orgoglioso di affermare che le aspirazioni guideranno la sua vita.

— Risponderò io per lui — disse Schwatzendale. — Ha due aspirazioni principali. Primo, desidera violare l'innocenza della figlia dell'oste. Secondo,

vuole ritornare sul *Glicca* con lo scalpo tutto intero. Per il resto, Myron è un navigatore dello spazio e un vagabondo, senza una sola preoccupazione al mondo.

— Vero, almeno in parte — intervenne il diretto interessato. — Ma c'è anche una terza aspirazione che non mi lascia mai. Riguarda un uomo che si chiama Marko Fassig, e la mia prozia Hester, che si trova in questo momento a bordo della nave spaziale *Glodwin.* Tutte le volte che la mente vaga in quella direzione, provo un sentimento fortissimo, che immagino sia una sincera aspirazione.

— Molto bene — disse Wingo. — Per adesso è abbastanza. Guardate laggiù! — E indicò una cassa contro il muro sul retro. Il cartello diceva:

PIETRE TABÙ INTAGLIATE DAI SELVAGGI UCHE DELLE MONTAGNE DEL SUD, USATE COME STRUMENTI DI TERRORE. SONO STATE PRESE A PREZZO DI GRAVI RISCHI, I SIMBOLI INCISI SU CIASCUNA DELLE PIETRE RACCONTANO DI STORIE TERRIBILI. PREZZO SU RICHIESTA.

Wingo si alzò in piedi. Schwatzendale lo seguì, e insieme andarono a esaminare le pietre del terrore. Stava per raggiungerli anche Myron, quando notò che la ragazza guardava nella sua direzione. Si appoggiò di nuovo allo schienale della sedia, e alzò la mano come per un segnale. Lei attraversò la stanza e venne a fermarsi vicino al tavolo.

— Sì? Vuoi un'altra birra?

— No. Volevo parlare con te.

La ragazza sorrise con aria dubbiosa, si lanciò un'occhiata alle spalle, verso il banco, poi tornò di nuovo a guardarlo. — Immagino che avrai studiato in una buona scuola superiore — gli disse in fretta.

— Sì — rispose lui, sorpreso. — Come lo sai?

— L'ho indovinato guardandoti, e ascoltando la tua voce. Che cosa hai studiato?

— Le solite cose. Ho incominciato con i flussi economici, poi sono passato all'estetica teorica, e alla fine mi sono trasferito a cosmologia, dove mi sono fermato. E tu?

Lei parve divertita. — La mia cultura si limita a quello che ho letto. Non è affatto come la vorrei.

— Oh? E che cos'altro vorresti?

— Vorrei lasciare questo posto e non tornarci mai più! E magari andare in una scuola come la tua. Credi che potrei?

— Non vedo perché no. Che cosa vuoi imparare?

— Tutto quello che c'è da sapere.

Myron si accigliò, e non seppe subito che cosa dire. Da un punto di vista realistico, le prospettive della ragazza non erano affatto buone.

Lei parve leggergli nel pensiero. — Ti sembra un discorso ragionevole?

— Non sarà facile — ribatté lui, con coraggio. — Ma tutto è possibile, no?

— È quello che mi dico anch'io. Non ho molto denaro...comunque non abbastanza per pagarmi un viaggio lontano da qui. Credi che sia facile trovare lavoro, a bordo di una nave spaziale?

Myron esitò. — A volte, sulle navi passeggeri, c'è bisogno di una cameriera, o di un'infermiera. Su una nave da carico come il *Glicca* questi lavori non servono. Qualche volta succede che un capitano prenda a bordo una ragazza graziosa, per massaggiargli la schiena, o per tenergli il letto caldo. L'idea ti disturberebbe?

Lei ci pensò per un attimo. — Non mi creerebbe nessun danno permanente. No, non mi disturberebbe, se il capitano fosse carino. — Gli scoccò una rapida occhiata obliqua.

— Sei tu, il capitano?

Myron rise. — Se lo fossi, partiresti a bordo della mia nave stanotte stessa! Ma sono solo l'agente di commercio, al gradino più basso della scala.

— E non puoi farmi imbarcare?

— Purtroppo no. Ma i viaggi spaziali non sono poi così cari.

— Ho un po' di denaro... non molto. Probabilmente non basta.

— Quanto hai?

— Trentasei sol.

— Se ne avessi cinquanta potresti pagarti il viaggio fino a Porto Tanjee, dove probabilmente troveresti qualche lavoro, magari a bordo di qualche volo charter per Sarbane, o per la Leggenda di Arcturus, o addirittura per la Vecchia Terra.

— Sarebbe proprio meraviglioso! Ma non ho tutto quel denaro.

— Tuo padre non può aiutarti?

— No. — La ragazza guardò al di sopra della spalla, verso il banco. — Vuole che rimanga qui, per lavorare in taverna. Va in collera, se mi vede

parlare con gli stranieri. Crede che mi venda per denaro.

Myron la studiò con attenzione. — Lo fai?

— No... anche se non significa niente. Tu mi daresti il denaro?

Per un attimo lui non trovò niente da dire. Poi chiese:

— Per che cosa?

— Per aiutarmi a trovare un passaggio su una nave in partenza da Terce... E anche per me, se vuoi.

— Mi sembra una buona causa — ribatté Myron. — Posso investire, diciamo... cinque sol.

La ragazza gli lanciò una breve occhiata obliqua. — Finirò il mio turno tra pochi minuti. Se vuoi, potrai darmi il denaro in privato. Non ho niente da offrirti in cambio, a parte me stessa. Lo farò, se sei interessato... e non solo per il denaro, ma perché mi piaci e perché voglio dividere qualcosa con te.

— È un'idea allettante, certo.

— La mia camera è a metà di quel corridoio laggiù. Lascerò la porta socchiusa.

La ragazza si allontanò, girandosi appena per scoccargli una breve occhiata pensosa. Pochi minuti più tardi Myron la vide appoggiare il vassoio sul banco. Scambiò due parole con l'oste, e lasciò la sala in silenzio.

Wingo e Schwatzendale ritornarono al tavolo. — Che cos'era? Un tentativo di seduzione? — chiese il secondo. — Se è così, lasciala perdere. Vuole i tuoi bei capelli biondi. Se riuscisse a mettere le mani sul tuo scalpo farebbe un sacco di soldi.

— Sciocchezze — ribatté Myron. — Parlavamo di scuole. Vuole andarsene da Terce e ha bisogno di soldi. Le ho detto che le avrei dato cinque sol e lei ha risposto che li avrebbe presi volentieri. Capisco che può sembrare un po' volgare, ma non lo è. Può anche darsi che condivida il locale disprezzo per la castità, e allora? In ogni caso, non pensa di vendersi.

— Infatti non si vende — concordò Schwatzendale. — Lei vuole il tuo scalpo, che di sol ne vale almeno cinquanta, e forse anche di più.

— Assurdo! — borbottò Myron. — È disperatamente ansiosa di lasciare questo mondo spaventoso. E poi, credo anche di piacerle.

Schwatzendale proruppe in una risata sardonica. — Ti ha servito un calice di birra ed è rimasta folgorata? È così?

— Succede!

— Se è solo per questo, succedono anche molte altre cose. In questo posto,

hanno una gran pratica con un aggeggio in particolare: te lo infilano nel collo, lo girano e danno una strizzata, e il tuo midollo spinale è spacciato. La morte arriva dolcemente, e non lascia segni sgradevoli sulla pelle.

— Lei non ha in mente niente di così cruento, me lo dice l'istinto! Sarei pronto anche a scommetterci!

Per Myron era solo un'esclamazione retorica. Aveva dimenticato le inclinazioni dell'amico.

— Ci sto! — gridò Schwatzendale. — Scommetto dieci sol, una cifra onorevole, che quella ragazza mira al tuo scalpo, in un modo o nell'altro. Ci stai?

— Certo! — dichiarò Myron, con più sicurezza di quella che nutriva.

Wingo protestò. — Non è una scommessa accettabile. Myron correrà dei rischi, specialmente se la ragazza ha dei complici.

— Prenderemo le nostre precauzioni — disse Schwatzendale. — Io guarderò da una fessura della porta.

— No, no... *no!* — protestò Myron. — Non riuscirei a concludere niente.

— Che volgarità — concordò Wingo.

— E va bene. Starò dietro la porta. Se la ragazza minaccerà Myron con un pugnale, lui non dovrà fare altro che chiamare e io correrò, per proteggere i miei interessi. Ai suoi ci penserà da solo, immagino. Naturalmente, porterà con sé il fucile.

— Ma certo! — sbottò Myron. — È normale, quando ci si apparta con una ragazza, tenere il fucile imbracciato.

— Non male, come idea — commentò Wingo. — Ricorda: è proprio nel momento di massima distrazione che lei probabilmente cercherà di prenderti di sorpresa.

— Bravo! — confermò Schwatzendale. — Una volta stavo con una ragazza, ed ero così occupato che non mi sono accorto di sua madre, che era entrata nella stanza con una scopa. La vidi solo quando sollevò la scopa per colpirmi. Mi spostai in un lampo, e feci rotolare la ragazza sopra di me. Così, fu lei a prendersi il colpo sul sedere, e nel trambusto che seguì, io agguantai i vestiti e filai via. Non ho mai più rivisto quella ragazza, e naturalmente ho evitato con cura sua madre.

— Bisogna stare in guardia, in casi di questo genere — confermò Wingo.

Schwatzendale si alzò in piedi. — Allora, Myron. Sei pronto?

— Sì, sono pronto — disse il ragazzo, con un sorriso stentato.

— Solo due cose, ancora. Assicurati che non porti con sé un pugnale, e guarda sotto il cuscino. Se ti chiede del fucile, dille che lo porti per rispettare gli ordini del capitano.

— Sì, sì — borbottò il ragazzo. — Non è proprio l'incontro romantico che mi aspettavo... Seguimi. Vado avanti io. E per favore, non fare capolino alla porta per chiedermi come vanno le cose.

— Fidati di me!

Myron imboccò il corridoio in penombra, tallonato da Schwatzendale. Oltrepassò la latrina e arrivò fino a una porta socchiusa, che lasciava filtrare una sottile lama di luce nel corridoio. Lui aprì la porta e, lentamente, entrò nella stanza. Si fermò e si chiuse la porta alle spalle, finché lo spigolo non toccò il telaio, e fece grande attenzione a non far scattare la serratura. Si trovò in una stanza grande, arredata in modo più gradevole di quel che si aspettava. Un lungo fregio decorativo, azzurro e ocra, correva lungo il bordo del soffitto in calce bianca, e un paio di stuoie di paglia coprivano gran parte del pavimento, in legno scuro tirato a lucido. A una delle pareti era appoggiato un mobile con sei cassetti, insieme a una piccola libreria che conteneva una ventina di libri e altrettanti periodici, ormai consunti. Un tavolo rotondo, di legno, sosteneva una lampada, e sul tavolo c'era un vaso con un fascio di fronde piumose di diversi colori: malva, nero e color ruggine. All'estremità opposta della stanza Myron vide un letto, coperto da una linda trapunta bianca e azzurra. Sulla parete di fronte al letto spiccava una grande mappa della Vecchia Terra, e sulla mensola che sovrastava il letto, in alto, erano allineate una dozzina di bambole, in costumi diversi.

Nell'aria aleggiava una sottile fragranza: delicata, pungente e, pensò Myron, vagamente esotica. A parte il profumo, le bambole e la mappa, c'era ben poco che spiegasse di più sulla personalità della ragazza. Niente fotografie, collezioni o souvenir,., ma la ragazza c'era, in carne e ossa. Stava seduta sul bordo del letto. Lanciò un'occhiata a Myron e tornò a fissarsi la punta delle unghie, con aria pensosa. Si era tolta i sandali, e aveva i piedi scalzi.

Myron la guardò affascinato, mentre idee di ogni tipo gli affollavano la mente. Il cinismo di Schwatzendale lo aveva turbato... ma doveva proprio credergli? Era possibile che una ragazza come quella, graziosa, minuta, così ricca di fascino e di saggezza, nutrisse davvero le intenzioni truci che Schwatzendale le aveva imputato?

Lei girò la testa e lo guardò. — Ti dispiace di essere venuto? — gli chiese con dolcezza.

— No. — Myron rise, imbarazzato. — Forse sono solo un po' teso.

— Non c'è bisogno che rimani, se non ti piace stare qui.

— Non è questo. Oggi, a Mei, un ragazzo ha cercato di attirarmi nell'ombra per uccidermi con il suo pugnale. L'avventura mi ha reso un po' nervoso.

La ragazza sorrise. — Qui non siamo a Mei. Io non sono un ragazzo. E non ho un pugnale.

— Questo lo vedo anche da solo... ma quel ragazzo aveva un'aria così innocente, e i miei amici mi hanno fatto notare che uno scalpo biondo basterebbe da solo a pagarti il viaggio per Porto Tanjee, e anche più lontano.

Lei sorrise, con un sorriso che toccava il cuore. — Ma a dispetto di tutto, tu sei qui.

— Infatti. Mi piacerebbe conoscerti meglio. Di più, mi piacerebbe che fossimo da qualche altra parte.

La ragazza tornò a guardarsi le mani. — Lo vorrei anch'io. È per questo che ti ho chiesto se volevi venire qui. Ma ci ho pensato. Non c'è bisogno che tu mi dia il denaro. Non voglio farti pensare che mi vendo... soprattutto non per quello che puoi darmi tu. Per cinquecento sol... allora sì! Per mille sol... con gioia!

Myron rise. — Scusami, ma riesco a malapena a immaginarla, una simile ricchezza! Eppure, voglio contribuire lo stesso al tuo fondo per il viaggio. Non basterà a farti saltare per la gioia, ma ti aiuterà ad avvicinare il sogno di Porto Tanjee. — Mise cinque sol sulla cassettiera.

La ragazza si alzò in piedi. — Grazie. — Raggiunse la cassettiera e fece cadere i soldi nel primo cassetto in alto. Si girò e fronteggiò Myron, con un mezzo sorriso. Gli tese le braccia. — Non essere nervoso! Guardami con attenzione. Vedi forse un pugnale?

Myron guardò in basso, verso le sue mani vuote. — No.

— Non basta. Devi assicurartene. — Lui esitò, e lei tornò a insistere. — Non fare il timido! Non sono come speravi che fossi?

— Mi considererai uno sciocco — replicò Myron con aria infelice — ma se ho tutte queste paure è per colpa del ragazzo con il pugnale, e dei miei compagni di navigazione. Non credo che riuscirò a liberarmene.

— Perquisiscimi, se vuoi — suggerì la ragazza. — Esplora il mio corpo. Cerca. Non ne hai il coraggio?

— È che... a Salou Sain non sarebbe corretto perquisire una persona prima di fare l'amore con lei. — Myron sospirò. — Naturalmente, le situazioni cambiano...

La ragazza gli girò le spalle, senza scomporsi. — Fai come credi. Se vuoi assicurarti che non abbia con me temperini, rasoi o pugnali...

Myron le andò dietro, e le posò le mani sul corpo, dapprima timidamente e poi senza risparmiare nessuno dei punti in cui avrebbe potuto celarsi un'arma. Alla fine si tirò indietro, con il fiato corto e le dita che pulsavano. — Ho cercato con attenzione — disse — ma ho trovato solo una ragazza con il corpo morbido e caldo. Toccarti è meraviglioso, il desiderio mi fa quasi impazzire...

La ragazza si girò. — E allora? Perché te ne stai lì come una statua di cera?

— Sarò sincero con te — confessò Myron. — Brucio di passione ma non riesco a dimenticare che siamo nella città di Sholo.

Lei sospirò, ma non fece commenti quando Myron si avvicinò al letto. Lo vide guardare sotto il cuscino, senza trovare né pugnali né armi. Il lenzuolo era così teso da non poter nascondere neanche un pezzetto di corda.

Myron si ritrasse, sentendosi sciocco e frustrato. Non aveva scoperto niente di sinistro: nessuna traccia di sangue, nessun particolare che suggerisse una carriera di tagliagole. Dunque, non c'era niente che potesse preoccuparlo, a parte la ragazza stessa. Lei continuava a osservarlo, con un mezzo sorriso che suggeriva a tratti l'idea che si divertisse. Perché non gli diceva che lo trovava disgustoso? Di sicuro, gliene aveva dato motivo. Da qualche parte, quella storia faceva acqua. Lei era decisamente troppo tollerante! Avrebbe dovuto accusarlo di essere un meschino pusillanime, e poi cacciarlo dalla stanza. Invece, il suo modo di fare non era mai cambiato: era passiva, ancor più che indifferente. Forse era innocente, e semplicemente sconcertata dalla sua condotta. In quel caso, lui avrebbe vinto a Schwatzendale dieci sol, il che non guastava.

La ragazza si strinse nelle spalle ed emise un piccolo sospiro di rassegnazione. Andò al tavolo, e si sedette su una delle sedie. Allungò la mano e prese da uno scaffale una scatola, una bottiglia e un bicchiere alto, a stelo, in pesante vetro nero. Versò qualcosa dalla bottiglia nel bicchiere, sollevò il coperchio della scatola e tirò fuori una cialda dolce.

La morse, e bevve un sorso dal bicchiere. Lanciò un'occhiata a Myron. — Puoi farmi compagnia, se vuoi — gli disse.

Myron andò a sedersi al tavolo. La ragazza bevve un altro sorso. — Per bere devi usare questo bicchiere, perché non ne ho altri — confessò.

Lui glielo prese dalle dita. All'interno vide un liquido scuro che odorava di essenze pungenti, ma non riuscì a identificarle. Storse la bocca, e appoggiò il bicchiere sul tavolo. — Non credo che possa piacermi.

— Non essere così sospettoso! — La ragazza si portò il bicchiere alle labbra e bevve. — Si chiama *Safrinet,* ed è senz'altro più buono di quel che sembra a naso. Lo consideriamo il nostro migliore liquore.

— Ci credo — assicurò Myron. — Ma non sono un tipo avventuroso.

La ragazza alzò di nuovo il coperchio della scatola. — Prova una di queste cialde dolci! Sono fatte con la farina di semi dolci e l'olio di *marmarella.* No? Dovresti almeno assaggiarle! IL sapore è gradevole.

— Grazie, ma non amo i dolci.

Con aria pensosa, la ragazza pescò nella scatola, tirò fuori un'altra cialda e la mangiò. — Il rinfresco è finito — disse a Myron. — Non perdiamo altro tempo. — Si alzò in piedi. — Sono pronta.

Anche Myron si alzò, lentamente. L'aria era satura di attesa. Il suo polso galoppava. La ragazza gli girò un'altra volta la schiena. — Slacciami il vestito, per favore.

Con le dita rigide e incerte, Myron le slacciò il bottone sulla nuca. Il vestito bianco scivolò a terra, rivelando il suo corpo e una sottile striscia di pizzo sui fianchi. Lei si girò e lo guardò con gli occhi splendenti. — Adesso sarò io a spogliarti — gli disse. Si avvicinò e alzò le mani. — Prima la tunica. Puoi accarezzarmi, se vuoi. — Fece per mettergli le dita sulla chiusura metallica, alla base della gola. In una frazione di secondo, Myron notò che il dito medio della mano destra era piegato all'interno, in una posizione innaturale. Prima che lei arrivasse a sfiorargli la gola, le afferrò il polso e lo strinse così forte che lei gridò. Lentamente, la obbligò a girare la mano. Un minuscolo sacchetto le aderiva alla prima falange del dito medio, e il sacchetto era pieno di liquido. Da un minuscolo cerotto rotondo sulla parete esterna del sacchetto sporgeva la punta di un ago.

Myron guardò la ragazza in faccia. Anche lei lo guardò, con gli occhi lucidi ma privi di espressione. Aveva attaccato il sacchetto al dito l'ultima volta che aveva pescato nella scatola di biscotti. — Se ero sospettoso, avevo dei buoni motivi — le disse lui, con voce bassa e roca.

Lei rispose con un bisbiglio. — Non fa niente. Hai vinto. Ora prendimi e

fai di me quello che vuoi.

Una collera sorda e lenta incominciò a lievitare nella mente di Myron. Se fosse stato solo un po' meno vigile o, per essere sinceri, un po' meno fortunato, a quell'ora lei lo avrebbe colpito a morte, per impossessarsi del suo prezioso scalpo biondo.

La ragazza lo guardò in viso e si spaventò. — Mi fai male! — gridò. Cercò di liberare il braccio, e di scostarsi. Myron la tenne stretta. Contorcendosi e dimenandosi, lei si liberò dalla stretta e lo schiaffeggiò, con il palmo rigido. Ma Myron fu pronto a reagire: le riprese il braccio e le piegò il gomito, obbligandola a colpire se stessa. Quasi senza rendersene conto, le premette la mano sul collo e l'ago le penetrò nella carne. La ragazza sentì la puntura e gridò di rabbia e disperazione. La sua mano perse forza e Myron vide che il sacchetto era diventato flaccido.

— Mi hai ucciso! — disse lei, con voce incredula. — Sto morendo!

— Immagino di sì. Dovresti saperlo meglio di me.

La ragazza si disperò. — Non voglio guardare per sempre nel vuoto da un quadro appeso al muro!

— Era questo che volevi per me. Non provo alcuna pietà: mi sei costata dieci sol.

— No, no, no! Io non ho preso il tuo denaro!

— Il risultato è lo stesso.

Alla ragazza incominciarono a tremare le ginocchia. Urlò, terrorizzata: un suono sinistro, che fece vibrare i nervi già tesi di Myron.

La porta si spalancò e Schwatzendale irruppe di traverso nella stanza, con la testa bassa e il fucile in mano. Guardò, con una smorfia cinica e divertita, mentre Myron trascinava verso il letto la ragazza ormai barcollante. Lei cadde di schiena, e fissò il soffitto.

— Sono venuto a salvarti la vita — disse Schwatzendale.

— Arrivi in ritardo — ribatté Myron. — Me la sono già salvata da solo.

Tutti e due si chinarono sul corpo ormai inerme della ragazza. — Ho paura! — disse lei con un filo di voce. — Che cosa mi succederà?

— Morirai — rispose Schwatzendale.

Lei chiuse gli occhi e fece una smorfia. Poi, tutto il suo viso si rilassò.

— Il succo di tutta questa faccenda è che mi devi dieci sol — disse ancora Schwatzendale.

Myron annuì, lentamente. — È un debito che devo onorare. — Guardò il

mobile della parete opposta, poi attraversò la stanza e aprì il primo cassetto in alto. Prese da un vassoio i cinque sol che aveva dato alla ragazza, poi ne prese altri dieci e li diede a Schwatzendale. — Con questi siamo a posto, se non sbaglio.

— Sì... perché no? Il denaro è denaro.

Myron stese un lenzuolo sul corpo della ragazza, poi tutti e due se ne andarono. Trovarono Wingo placidamente seduto al tavolo, davanti al suo terzo calice di birra. — Sei pronto ad andare? — gli chiese Schwatzendale.

— Quando volete. Questa birra non è particolarmente buona.

Si alzò e tutti e tre lasciarono la taverna del Lieto canto.

— Hai scattato qualcuna delle tue "impressioni emotive", stasera? — chiese Myron a Wingo, mentre tornavano alla nave.

— Certo! C'era un'atmosfera molto particolare, in quel posto. Credo proprio di aver catturato molte buone sfumature.

— E la ragazza che serviva ai tavoli? L'hai fotografata?

— Naturalmente! Le ragazze carine sublimano la qualità di qualsiasi buona fotografia. È risaputo, nel mondo del commercio.

Myron non disse altro, e camminarono tutti e tre in silenzio, per il resto della strada.

7

Il *Glicca* decollò all'alba dallo spazioporto di Sholo. Ondeggiò davanti al fronte della scarpata e atterrò dietro al magazzino di Mei, per issare a bordo il carico. Poi si levò ancora più in alto. Myron, in piedi davanti alla vetrata della sala comandi, abbassò lo sguardo sulla città di Sholo, alla base della scarpata. Individuò il tetto irregolare della taverna del Lieto canto. Sotto quel tetto giaceva il corpo di una ragazza la cui condotta, alla luce del giorno, gli sembrava ancora più irreale. L'episodio, pensò, serviva solo a riaffermare il principio che un visino grazioso nasconde spesso propositi misteriosi.

Myron rimase a guardare finché la città di Sholo non rimpicciolì e scomparve. La scarpata segnò la steppa come una cerniera, poi si perse nella foschia grigio-arancio.

Il *Glicca* scivolò nello spazio con una rotta obliqua. Terce divenne una informe palla grigia. Il sole color arancio si ritirò lateralmente, fino a scomparire nello sfondo galattico.

Attraverso lo spazio, il *Glicca* puntò verso il mondo di Fiametta, dov'era atteso in due porti di scalo: prima Girandole, e poi Sweetfleur.

Il ritmo a bordo della nave riprese il corso abituale. I pellegrini, sempre più impazienti, combattevano il nervosismo con interminabili partite di *doppio-moko,* battendo i pugni sul tavolo e tirandosi la barba quando i bluff fallivano e la teoria del gioco andava a farsi friggere. Schwatzendale li osservava, seduto lì vicino, e come sempre dispensava commenti e giudizi, sugli errori e sulle strategie vincenti. Alla fine, accettò di farsi coinvolgere. Con lenti e infinitesimi miglioramenti, incominciò a vincere. Piccole somme, guadagnate quasi per errore, o per fortuna. Dopodichè, perse parecchie buone mani e apparve molto confuso. Borbottò, e imprecò contro la cattiva sorte. I pellegrini, che ridevano e scherzavano tra di loro, lo commiserarono e, in un paio di occasioni, si presero persino il disturbo di spiegargli le delizie di quell'antico passatempo. Analizzarono i suoi errori e gli fecero notare in che modo le sue tattiche potevano essere migliorate. Nell'insieme, era opinione unanime che Schwatzendale dovesse affinare ancora la sua conoscenza delle

sottigliezze tecniche, prima di cercare di competere con gli esperti. Ma Schwatzendale era testardo, insisteva a dire che andava tutto bene, e che avrebbe imparato giocando. In questa nuova fase, dichiarò con cocciuta determinazione, avrebbe giocato con la cautela necessaria per evitare i madornali errori delle mani passate.

— Come vuoi tu! — ribatterono i pellegrini. — Non dire che non ti avevamo avvertito! Finché continuerai a mettere i soldi sul tavolo, noi saremo lieti di spazzolarteli via!

Imbaldanziti e gioviali, si sentirono incoraggiati a giocare somme più alte. E all'improvviso la fortuna di Schwatzendale ritornò, come per magia. Effettuò giocate fulminanti, e i suoi bluff seminarono devastazione, finché non ebbe vinto tutta la posta in gioco. Il gioco si fermò, e i pellegrini ribollirono di insoddisfazione. Subito cercarono un'occupazione migliore e rispolverarono un gioco che prevedeva la calata rapida di una mano, con un dito teso, o due, o tre. Il vincitore doveva colpire la testa del perdente con il dorso della mano. Persino questo gioco, nonostante l'animazione, alla fine tediò i pellegrini, che rimasero seduti a gruppi, con aria infelice, massaggiandosi la testa e criticando la cucina di Wingo.

Nel frattempo, il mondo di Fiametta era diventato grande e splendente, alla luce del sole Kaneel Verd, meglio noto come "Stella Verde". Il pianeta era contornato da tre lune, che creavano paesaggi notturni di grande effetto drammatico, molto ricercati da maghi, mistici, preti e visionari di terre lontane.

Il *Glicca* scivolò oltre le orbite delle tre veloci lune, e puntò verso Girandole, il primo porto di scalo. L'orizzonte si allontanò, e rivelò un paesaggio di colline digradanti, ampie valli, fiumi e marcite, incorniciato da montagne lontane e cime rocciose. Buona parte del territorio era coltivato, e il resto appariva vuoto, segnato qua e là da macchie di foresta scura, e da singoli alberi in splendido isolamento. In basso comparve Girandole: una città di medie dimensioni, cresciuta attorno alla centrale piazza del mercato. Decine di salici piangenti riparavano dal sole i bungalow in legno scuro, ciascuno con la sua veranda, il balcone al primo piano e il tetto a punta. Erano costruiti secondo i dettami di un'architettura pittoresca derivata, secondo la tradizione, dalle illustrazioni di un vecchio libro di favole.

A Girandole, il *Glicca* avrebbe scaricato casse di prodotti chimici per l'agricoltura, e probabilmente caricato della merce d'occasione, dal momento

che la città funzionava come porto di collegamento secondario, dove i carichi e i passeggeri passavano dalle navi a lunga percorrenza a quelle più legate ai traffici locali. A Sweetfleur, dalla parte opposta del pianeta, era possibile che fossero in attesa lotti di tessuto, lastre scivolose di giada verde, e ciotole di finissima porcellana verde-azzurra, prodotta e cotta nelle Montagne di Mulravy.

Il *Glicca* attraccò vicino al magazzino di carico principale, in mezzo ad altre navi: un volo charter passeggeri *Fascia Nera,* un magnifico yacht spaziale, il *Fontenoy,* proveniente da Coiry Beach sul mondo di Alcydon, e *l'Herlemar,* un'altra nave da carico, anche più segnata e malandata del *Glicca.*

L'equipaggio scoprì subito che i magazzini e le officine erano deserte, per via di un lungo ponte festivo legato a una ricorrenza locale.

Il capitano Maloof accettò la situazione con filosofia. La circostanza non era unica, e nemmeno insolita. Gli addetti ai magazzini e alla movimentazione del carico erano notoriamente imprevedibili. Forse sarebbe stato possibile raccogliere una squadra d'emergenza per il mattino. Altrimenti, l'equipaggio poteva occuparsi personalmente delle operazioni, se non erano troppo pesanti. In ogni caso, il ritardo non dava fastidio a nessuno se non ai pellegrini, che inscenarono subito una protesta. Rifiutarono di avventurarsi fuori dalla nave, in teoria per la gran paura che i ladri depredassero il prezioso materiale custodito nelle loro lussuose casse. La vera ragione era più sottile: Schwatzendale aveva vinto loro tutto il denaro liquido a *doppio-moko.* Con aria lugubre, gli undici guardarono i quattro membri dell'equipaggio che lasciavano la nave, poi iniziarono un nuovo gioco, usando come posta i peli che si strappavano dalla barba.

I quattro dell'equipaggio stavano per oltrepassare il *Fontenoy,* quando furono fermati da un bel signore di mezza età, che la voce e i modi qualificarono subito come persona di rango molto elevato. — Ehi, laggiù! Aspettate! — chiamò dal portello dello yacht.

Loro si fermarono e attesero che il tizio balzasse a terra e li raggiungesse. Era alto, i movimenti sciolti e gli abiti informali. Un folto ciuffo di capelli grigi gli spioveva sulla fronte e le sopracciglia erano inarcate come se i paradossi dell'esistenza umana avessero trovato il modo per stupirlo un'altra volta.

— Sono Joss Garwig, padrone del *Fontenoy!* — disse, con grande cordialità.

Il capitano Maloof presentò il proprio equipaggio. — Capo steward Wingo, il nostro agente di commercio Myron Tany e qui, perso in uno dei suoi misteriosi sogni a occhi aperti, ecco il capotecnico Fay Schwatzendale. Io sono il capitano Adair Maloof.

— È un piacere conoscervi! — dichiarò Garwig. — Ma lasciatemi confessare subito che le mie ragioni non sono del tutto disinteressate. Ho un problema al motore, e speravo che il vostro capotecnico potesse aiutarci. Il mio uomo è in difficoltà, e i meccanici locali sono tutti in vacanza. È una situazione molto seccante.

— Mi descriva il problema — gli suggerì Maloof. — Ascolteremo di che cosa si tratta, ma per il momento non mi sento di prendere altri impegni.

— Certamente no! — si affrettò ad assicurargli Garwig.

— Il problema è questo: nel campo spaziale di Ettenheim i meccanici ci hanno installato un nuovo tipo di stabilizzatore a nove tempi che, ci era stato assicurato, doveva mantenere in sincronia tutto l'impianto di ammortizzamento.

Il che non succede. A ogni atterraggio la nave salta, sobbalza e sussulta come una macchina impazzita, gettandoci in un'angoscia profonda. Il mio tecnico non ci capisce niente, e tra l'altro incomincio a sospettare che sia un incompetente. Magari il vostro uomo ci può dare qualche consiglio su come ovviare al problema.

Maloof si girò verso Schwatzendale. — Che cosa ne pensi, Fay?

Schwatzendale inclinò la testa di lato. — Ci sono tre possibilità. Primo: le aste di rollio non sono in fase con il nuovo stabilizzatore. Secondo: vi è stata installata una versione di stabilizzatore troppo piccola rispetto alla nave. Terzo: il dispositivo è installato male, e questa è l'ipotesi più probabile, dal momento che l'attrezzatura tecnica è generalmente molto affidabile e curata.

— È una notizia buona o cattiva? — chiese Garwig con aria dubbiosa.

Schwatzendale esitò per una frazione di secondo. — Verrò a dare un'occhiata — disse poi. — Anche se non posso garantire niente.

— I favori sono sempre bene accetti! — ribatté Garwig, con entusiasmo. — Salite a bordo! Vi offrirò volentieri qualcosa. Mia moglie Vermyra prepara un eccellente punch Occhio Rosa, per non parlare del suo famoso *saskadoodle!*

Garwig fece strada fino alla plancia del *Fontenoy,* dove presentò agli ospiti la sua famiglia. Per prima la moglie Vermyra, una raffinata signora

lievemente sovrappeso, con una splendida carnagione bianca e rosa, i lineamenti aperti e cordiali e i riccioli color miele che le incorniciavano il viso come una nuvola. Poi c'era il figlio Mirl, magro e diffidente, completamente privo dell'affabile cordialità del padre. Alla fine, dopo che Garwig l'ebbe chiamata, arrivò in plancia anche la figlia Tibbet. Sbadigliò, si stirò, strinse meglio sul sedere i pantaloni del pigiama, e si grattò con fare indolente le natiche. Aveva tre o quattro anni meno di Myron, era carina, con una massa ribelle di capelli scuri e un fuoco sommesso che bruciava in fondo agli occhi neri. Esaminò a fondo Schwatzendale, poi passò a Myron. Infine, con un'ambigua alzata di spalle, si girò e prese a studiarsi le unghie, con grande attenzione. In tono di affettuoso rimprovero, Vermyra consigliò alla figlia di tornare in cabina e di vestirsi in modo più appropriato.

Tibbet finse indifferenza e uscì. Ritornò qualche minuto più tardi indossando quei pantaloni comunemente detti "da pirata", stretti attorno ai fianchi e alle cosce, poi larghi a campana e infine strizzati alla caviglia: uno stile che le slanciava la figura e le donava molto. Myron decise che nell'insieme era attraente, anche se un po' artificiale e drammatica. Non il suo tipo, in ogni caso. Il che andava benissimo, visto il disinteresse che lei ostentava.

Mirl, dal suo angolo di osservazione, sogghignò. — Non ti offendere! Tibbet ti ha appena riservato quello che noi chiamiamo "il trattamento Wilmer".

— Mirl, per favore! — protestò garbatamente Vermyra.

— Non mettere in imbarazzo il signore!

— Non è una faccenda grave — disse il ragazzino. — Prima, avevamo due gatti: Wilmer, che era bello, grande e orgoglioso, e Tink, che invece era ossuto e furtivo. Prendevano il pasto in piatti separati. Wilmer mangiava con gusto e finiva sempre per primo. Poi guardava Tink, avanzava con aria pomposa verso il suo piatto, lo spingeva da parte con la spalla e annusava il contenuto. Poi faceva finta di seppellire il piatto come se contenesse non ti dico cosa, e alla fine si allontanava con sussiego, lasciando Tink a guardare quel cibo che gli era piaciuto, ma che ora non aveva più voglia di mangiare. Quello è "il trattamento Wilmer".

— Aha! — esclamò Schwatzendale. — Ci stai dicendo che Tibbet ha annusato Myron e me, ci ha seppellito come fanno i gatti, e poi se n'è andata.

— Be'... sì.

Myron e Schwatzendale si girarono a guardare la ragazza, che si strinse nelle spalle e sorrise quietamente.

Garwig rise. — Mirl e Tìbbet sono buoni amici, anche se a volte non si direbbe. Vermyra, che cosa ci prepari?

— Un *saskadoodle.* Abbi pazienza, è quasi pronto.

Myron trasferì l'attenzione da Tibbet alla plancia, che era molto larga. L'arredamento, si disse, era di gran lunga troppo ornato e opulento per avere anche il pregio della funzionalità. Lo stesso Joss Garwig non era di sicuro un autentico navigatore, quanto piuttosto un collezionista di curiosità, artigianato artistico e roba simile, come dimostrava la grande profusione di oggetti stipati nelle vetrine e negli scaffali in fondo alla sala. La sua era una collezione eclettica, o meglio, indiscriminata. Articoli di ogni tipo si aggiungevano gli uni agli altri in una confusione informe. Alcuni, pensò Myron, erano probabilmente pezzi di valore, ma presi nell'insieme sembravano solo paccottiglia varia. Guardò meglio, e vide che ciascun pezzo era provvisto di un'etichetta che ne attestava la provenienza, l'età, e altre svariate informazioni. In fondo alla sala, uno di questi oggetti, lo lasciò senza fiato. Su un piccolo piedistallo di pietra, c'era una figura umana eretta, intagliata o altrimenti ricavata da una sostanza pietrosa dura, grigio verde, con la superficie lucida della taconite o della giada, o anche della chrysolite. La figura era in grandezza naturale, con le spalle curve in avanti e il torace ampio. Le braccia lunghe, che terminavano con mani enormi, arrivavano a toccare le ginocchia. La testa mostrava la caricatura di una faccia, con i lineamenti allargati e distorti.

Myron sentì la voce di Mirl, dietro la spalla. — È vera. Le altre, forse, sono anche peggio.

— Le "altre"?

Mirl indicò con un cenno il fondo della plancia, avvolto nell'ombra. Si distinguevano altre tre statue simili alla prima, allineate lungo le pareti.

— Perché ti interessano tanto? — chiese il ragazzino.

Myron ci pensò, prima di rispondere. — Se fossero mie, le darei subito a mia zia Hester.

Mirl rise. — Mio padre le considera meraviglie del progresso umano. Questo perché è il direttore acquisti del Museo di Tutte le Arti di Duvray, su Alcydon. Adesso sai perché viaggiamo insieme a tutte queste cianfrusaglie. — Si guardò intorno. — La maggior parte è roba da buttare. — Corrugò la

fronte, guardando le statue. — Ma non queste. Al museo penseranno che sono meravigliose. Di sicuro, trasmettono un gran senso di forza bruta.

— Dove le avete trovate? — chiese Myron, affascinato.

— Negli stessi posti dove troviamo tutto il resto! Nelle antiche tombe, nelle discariche, nei vecchi palazzi in rovina, dove c'è qualche scavo, dai proprietari di collezioni private, dai ricercatori locali e da chiunque voglia vendere o fare scambi. A volte troviamo cose che non appartengono a nessuno, o così ci illudiamo, e allora le prendiamo. Si chiama "ricerca dinamica". — Mirl sogghignò. — Naturalmente, tutto nell'interesse della scienza, o dell'arte, o della filosofia, il che per mio padre si equivale. È convinto di potere camminare sull'acqua. Chi sono io per dire che non può?

Garwig, nel frattempo, aveva portato Schwatzendale e Maloof in sala macchine. Passarono venti minuti, durante i quali Vermyra riempì i boccali di *saskadoodle*: un liquido verde pallido, leggermente effervescente, con un gusto morbido e deciso che solleticava gradevolmente il palato.

Alla fine, Maloof e Schwatzendale ricomparvero, seguiti da Garwig. — Problema risolto! — esclamò quest'ultimo con grande entusiasmo. — Lo stabilizzatore non era allineato. Schwatzendale l'ha scoperto alla prima occhiata, e prima che potessi dire "Bah!" lui aveva già rimediato. Sono rimasto senza parole: è un mago della meccanica! — Alzò scherzosamente le dita in segno di vittoria, e dichiarò: — Se fossi un ingrato, gli chiederei all'istante di lasciare il *Glicca* e di venire da me.

Schwatzendale scosse la testa e rise. — Non verrei, a meno che mi offrisse la mano di sua figlia, più una cospicua dote... e anche il permesso di buttare quelle statue in mare.

Garwig sogghignò. — Tibbet, subito. Di dote non se ne parla, e per le statue... bisogna imparare ad amarle. Sono vere opere d'arte.

— Piuttosto che darle un dispiacere preferisco rimanere sul *Glicca* — ribatté educatamente Schwatzendale. — Anche perché non sono ben sicuro di sapere che cosa significhi la parola "arte".

— E una parola che si presta a centinaia di interpretazioni diverse — osservò Wingo. Si rivolse a Garwig. — Fay è un uomo sensibile! Le statue trasmettono un senso di forza brutale e maligna. Forse farebbe meglio a rinchiuderle in una cassa di ferro e a restituirle allo scultore.

Garwig rise di nuovo, ma aveva perso un po' della sua allegria. — Il museo le accetterà con gratitudine, perché sono pezzi davvero eccezionali! E la mia

reputazione non ne soffrirà: riceverò una promozione, o magari un'onorificenza, e un aumento di stipendio.

— E poi?

— E poi partiremo di nuovo, con un altro obiettivo, e chissà quanti altri tesori troveremo.

— Conducete una vita molto interessante — osservò Maloof. — Andate in posti dove la gente normale non si avventura mai.

— Vero — confermò Garwig. — Il nostro è un lavoro che presenta dei rischi, ma la contropartita non ha prezzo. E in ogni caso, Mirl e Tìbbet riceveranno una splendida educazione.

Tibbet si lasciò sfuggire una risata a metà tra il triste e il sardonico. — Oh, sì! Ho imparato a preparare il *saskadoodle,* il punch Occhio Rosa, e l'Ululato del Dingo Selvaggio, che è stato inventato da un contrabbandiere che si chiamava Terence Dowling. Ho visto danze del sole e della luna, totem e corse di serpenti, e almeno una dozzina di diversi riti della fertilità. Sarebbe stato più divertente se mi avessero concesso di partecipare, ma tutte le volte che incominciavo a entusiasmarmi, arrivava qualcuno e mi spingeva via in gran fretta.

Vermyra schioccò la lingua. — Mia cara, per favore! Le tue battute sono di cattivo gusto e possono offendere i nostri ospiti!

— Non penso proprio — ribatté Tibbet. — Il signor Schwatzendale rincorre certi suoi pensieri segreti, e il signor Wingo non ascolta.

Infatti, Wingo stava esaminando le statue con grande attenzione critica. Dopo un attimo si rivolse a Garwig. — C'è qualcosa di più di quello che si vede a occhio nudo.

— Davvero?

— Credo di sì. La lavorazione è insolita, grottesca, selvaggia... eppure straordinariamente raffinata! Dubito che siano state create per esprimere gioia estetica.

— Probabilmente no. Sono "cacciatori di fantasmi". Così, almeno, mi è stato detto.

Tibbet era ormai stanca delle statue. — Per me sono semplici decorazioni da giardino — disse con voce languida. — Forse un po' troppo antiquate, per i miei gusti.

— Antiquate? — ripeté Myron, sbalordito. — Ma sono un vero orrore! Chi potrebbe volere una creatura così squallida in giardino? E perché poi?

— Non fare il cretino! — sbottò lei. — I proprietari li tenevano appunto in giardino. Per quale scopo, secondo te? Per cacciare i fantasmi!

— Personalmente, preferisco i fantasmi — dichiarò Myron.

Garwig sorrise con aria indulgente. — Voi li guardate con l'occhio del profano! Per un conoscitore è diverso!

— Come ne è venuto in possesso? — gli chiese il capitano Maloof.

— Per un colpo di fortuna — si compiacque Garwig. — Conoscete le Terre Nebbiose dei moabiti? No? Circa centocinquanta chilometri a est di qui il terreno sale, diventa roccioso e profondamente inciso. Lo scenario è selvaggio, con pinnacoli di roccia e crepacci battuti dal vento. L'umidità sale dalle foreste e diventa nebbia nei pascoli più alti. È un paesaggio che fa paura, ma gli indigeni lo conoscevano palmo a palmo, perché lì c'erano le loro miniere di giada. Il popolo era quello dei chan, la gente delle montagne o Uomini di Sopra, come si chiamavano. Vivevano quasi come reclusi, ed erano gente strana. Alcuni occupano ancora i loro vecchi manieri, e vivono di rendita. Non vogliono visitatori, e neanche turisti, collezionisti di curiosità o altro. La gente che abita intorno li accusa di praticare la magia nera, e cerca in tutti i modi di non disturbarli. Ecco, queste sono le Terre Nebbiose. Sulla pianura sottostante, proprio al di sotto delle prime alture, c'è una vecchia città mercato, Zemerle, che un tempo controllava tutta la giada che usciva dalle montagne. Noi siamo scesi lì, a Zemerle, nella speranza di scoprire qualche pezzo di giada antica, ma non abbiamo trovato niente. Poi, uno dei mercanti si è avvicinato con un disegno. Dopo un bel po' di incertezze e molte occhiate furtive, ci ha mostrato una fotografia, di quello che ha chiamato un "cacciatore di fantasmi", che si trovava in un antico maniero chan disabitato. Ha detto che era intagliato nella giada originaria, quella più pura, e che potevo averlo, se ero disposto a pagare un certo prezzo. Gli ho chiesto qualche particolare in più. Lui mi ha spiegato che quando i chan, o Uomini di Sopra, lavoravano nelle miniere di giada, prendevano i tril delle marcite di Falsetta e li usavano come schiavi nelle viscere della montagna. I tril morivano come mosche, e i loro fantasmi andavano a vagare nelle nebbie dei pascoli superiori. Allora, per respingerli nelle foreste, i chan misero nelle loro terre i "cacciatori di fantasmi". Oggi, molti degli antichi manieri sono abbandonati, e cadono a pezzi in fondo ai loro vecchi, scuri giardini. Ma i cacciatori di fantasmi sono ancora lì, di guardia, e non permettono agli spiriti del male di entrare. — Garwig girò appena la testa e guardò le statue quasi

con affetto. — Il mercante sosteneva che ottenere un cacciatore di fantasmi non era affatto semplice, ma poi ha aggiunto che conosceva un paio di tagliagole senza scrupoli disposti a tentare l'impresa. La cifra richiesta era di mille sol.

"Un prezzo troppo alto, ho protestato. Ma lui non è sceso neanche di un dinket. I rischi, insisteva, erano reali. Gli Uomini di Sopra sono esperti di misteri paranormali, e se volevo un cacciatore di fantasmi più a buon mercato, dovevo andarmelo a prendere da solo.

"Così, dopo altre trattative infruttuose, ho piantato in asso il mercante. E alla fine, riflettendo, ho deciso che aveva senz'altro esagerato le difficoltà. Se i vecchi manieri erano abbandonati, perché mai i chan avrebbero dovuto preoccuparsi della perdita di un cacciatore di fantasmi o due?

"Per farla breve, ho sollevato il *Fontenoy* per sorvolare le Terre Nebbiose. Per giorni e giorni abbiamo esaminato dall'alto il terreno, sforzandoci di vedere attraverso la nebbia. E, finalmente, siamo riusciti a individuare un vecchio maniero sicuramente abbandonato. Abbiamo aspettato il crepuscolo, siamo scesi a bordo del *flitter,* e abbiamo caricato a bordo quattro cacciatori di fantasmi. È andato tutto bene. Le lune, filtrando attraverso le nebbie, ci hanno fornito la luce sufficiente, ma anche così, i vecchi giardini ci sono sembrati carichi di malinconie e di vecchi ricordi del passato. Alla fine ci ha preso una strana inquietudine, ed è stato un sollievo ritornare a bordo del *Fontenoy.*

"Da là siamo venuti direttamente a Girandole, per cercare di riparare lo stabilizzatore, e il resto lo conoscete."

Garwig guardò di nuovo le statue, — Se devo essere sincero — disse — ho quasi la tentazione di tornare alle Terre Nebbiose, per un secondo carico.

— Toglitelo dalla testa — esclamò Vermyra con decisione. — Domani andiamo a Sweetfleur per la Grande Fiera di Lalapalooza! E questo è il programma definitivo!

Garwig guardò la moglie e le sorrise con indulgenza.

— Hai detto forse Lalapalooza?

— Sì, l'ho detto. Perché è una vecchia tradizione, che dura già da non so più quanto tempo.

Garwig fece con la mano un gesto magnanimo. — E sia! Andremo tutti alla Grande Fiera di Lalapalooza! Niente se... ma... forse... Niente più scuse, rifiuti, o perplessità.

— Mi fa piacere sentirtelo dire! — Vermyra si girò verso Wingo. — Ci hanno detto che la fiera è sempre molto allegra, con parate, esibizioni, banchi di pesche benefiche e di tiro a segno, e cortei di gente che balla. Sarà senz'altro uno spettacolo molto pittoresco, anche se magari qualcuna delle pantomime potrà diventare un po' sguaiata.

Garwig ridacchiò, magnanimo. — E anche volgare, diciamolo pure. Ma così divertente! Non potrà certamente rovinare Mirl e Tibbet più di quanto non sia già successo!

Vermyra fece per protestare, ma il marito alzò la mano.

— Ma certo, mia cara! Non è giusto isolare i ragazzi dal mondo reale! Dobbiamo avere fiducia nella forza dell'esempio che abbiamo trasmesso loro. Un esempio di sincerità e di correttezza. Dico bene, capitano?

Maloof guardò Tìbbet, che sorrideva con aria compunta.

— Benissimo, caro Garwig.

Vermyra prese un foglio del giornale. — Ascoltate qui! C'è dell'altro, sulla Grande fiera. Ci saranno acrobati, e trampolieri con trampoli alti fino a dieci metri, e alberi della cuccagna! Ci sarà una troupe di comici capitanati da un certo Mago Moncrief...

Schwatzendale sussultò all'improvviso. — Non Moncrief il Cavalcatopi, immagino!

Vermyra studiò meglio quel che era scritto sul foglio.

— Qui non parla di topi o roba del genere. Ma sembra proprio un'occasione divertente, e dunque domani andremo tutti alla fiera.

— Noi scaricheremo la nostra merce, e vi raggiungeremo là — promise Maloof. — Ora dobbiamo proprio andare. — Si inchinò a Vermyra e a Tìbbet, poi si girò verso il portello di uscita.

Garwig si schiarì la gola, con grande vigore. — Ho apprezzato molto il suo aiuto per lo stabilizzatore — disse a Schwatzendale. Fece un passo avanti, e gli mise in tasca cinque sol. — Grazie ancora.

Per un attimo, Schwatzendale sembrò scosso da un tremito, come se avesse appena ricevuto una scossa elettrica. Poi alzò gli occhi al cielo e fece una smorfia. Tirò fuori il denaro dalla tasca e lo appoggiò sul banco. Gli ci vollero tre lunghe falcate per raggiungere l'uscita. Saltò al suolo e scomparve.

— Che straordinario personaggio! — disse Garwig in tono addolorato. — Se voleva di più, doveva dirmelo! Non sono un avaro, ma non posso certo leggere nel pensiero!

Il capitano Maloof rise. — Lei non capisce. Fay è il rampollo di una famiglia di casta estremamente elevata. È poco dignitoso, per lui, prendere denaro da un comune borghese, o da qualsiasi altra persona socialmente inferiore.

Garwig rimase a bocca aperta. E guardò malinconicamente il denaro. — Oh, be'... Mi sento in imbarazzo. Sono solo un comune borghese, certo, ma...

— Non importa — tagliò corto Maloof. — Senz'altro, Fay ha già dimenticato l'incidente. Se lo rivede, le consiglio di non prendersi nessuna confidenza, e di non affliggerlo con delle scuse.

— No... Certo — borbottò Garwig.

I tre del *Glicca* abbandonarono il *Fontenoy.* Schwatzendale li aveva aspettati e, tutti insieme, attraversarono la pista.

Scendeva la sera. Kaneel Verd era tramontato, e le nuvole nel cielo a occidente risplendevano di rosso cremisi e verde chiaro, con sfumature azzurre e lavanda.

I navigatori dello spazio percorsero il lungo viale che puntava verso il centro della città, mentre a poco a poco i colori del tramonto si perdevano nel viola del crepuscolo. Appena prima di entrare in città, si imbatterono nella taverna della Stella verde: un edificio lungo, in legno scuro, sul retro di una grande arena a cielo aperto. L'area era contornata da altissimi cedri neri, salici piangenti e *kardoon,* una specie locale. Dalle lanterne, fissate ai rami più alti, piovevano pennacchi di luce colorata. Attorno all'arena si allineavano i tavoli, occupati in buon numero dagli abitanti della città: c'erano gruppi familiari, giovani innamorati e un certo numero di anziani usciti per divertirsi un po'. I quattro navigatori dello spazio salirono nell'area coperta e si sedettero a un tavolo vicino alla balaustra. Arrivò subito un cameriere dalla faccia rotonda; indossava una bella camicia a righe verdi e nere, un grembiule candido, e un cappello bianco alto e floscio, con il nome FLODIS ricamato sulla parte frontale. Fece l'elenco dei piatti disponibili: zuppa di tuberi, cipolle e *piantarli,* arrosto d'anitra caramellata, frittura di pesce vampiro e frutti di mare, arrosto di cavie in salsa speciale, pane e contorni vari. Se invece desideravano solo bere, poteva servire birra di cantina, liquore di palma, *arrack,* rum forte o leggero, e diverse qualità di vini. Loro optarono per la birra, seguita dalla zuppa, e dall'arrosto d'anitra con riso di palude e cipolle fritte.

Bevvero dai grossi calici, mentre due delle lune navigavano verso lo zenit e

la terza sorgeva, a est. Myron guardò la loro superficie, sorpreso, e gli sembrò di vederla risplendere di una pallida luminescenza verde. Un'illusione? O forse un effetto della birra troppo forte?

Flodis servì la zuppa in grosse ciotole di terracotta, e l'attenzione di Myron si concentrò sul cibo. Alla zuppa seguì l'arrosto d'anitra, su un letto di riso condito da grani di pepe locale.

I tavoli attorno all'arena e nella zona coperta si riempirono di gente di ogni genere e di ogni classe sociale. Da uno dei voli charter del terminal arrivò un gruppo di turisti rumorosi, che si sedettero guardando meravigliati le tre lune, e ordinarono birra e liquore di palma. Lì accanto era seduta una famiglia di agricoltori, che cenava con zuppa e pane, e guardava i turisti con occhiate furtive. Anche quattro giovani bulli di città sembravano particolarmente interessati ai turisti, e si scambiavano fanfaronate, seduti a un tavolo nelle vicinanze. Flodis, il cameriere, li sorvegliava con espressione scontenta. — Combineranno qualche guaio, prima che finisca la serata — confidò a Myron. — Sperano di fare colpo sulle ragazze del gruppo turistico, e per una ragione o per l'altra si arriva sempre alle parole grosse. Poi tocca a me mettermi in mezzo per calmare le acque, e magari finisce che le prendo. Dovrei avere una maggiorazione dello stipendio, no? E invece, come potete facilmente immaginare, di maggiorazioni non se ne parla affatto! — Flodis scosse tristemente la testa e tornò al lavoro.

Arrivò anche un gruppo di navigatori dello spazio dalla *Herlemar,* l'altra nave da carico, e si allinearono accanto al banco del bar. Un attimo più tardi giunse anche Joss Garwig con la sua famiglia. Videro i quattro del *Glicca* e si avvicinarono per sedersi al tavolo accanto. Garwig lanciò un'occhiata guardinga a Schwatzendale. — Ci rivediamo! — esclamò poi, in tono affabile. Si guardò intorno.

— Un locale molto pittoresco, vero? Anche se un po', diciamo... di basso livello?

— Forse — rispose Maloof. — Però la birra è ottima.

Si avvicinò Flodis, raccolse le ordinazioni e scomparve. Vermyra indicò l'arena e proruppe in un'esclamazione entusiasta. — Sono sicura che ci sarà anche della musica! Si ballerà! Tìbbet, è il tuo momento! Non ti senti al settimo cielo?

— Certo — rispose Tibbet.

Dal fondo della stanza arrivarono sei uomini bassi, scuri di pelle e con i

lineamenti marcati. Si muovevano correndo, con fare quasi furtivo. Raggiunsero la pedana dell'orchestra e si disposero a semicerchio. Dopo di loro arrivò un gruppo di ragazzi, dei monelli pallidi con i lineamenti sottili, i riccioli scuri arruffati, gambe e braccia secchi come stecchini. Si radunarono alla base della pedana, e incominciarono a sbirciare la gente seduta, indicando con la mano e bisbigliandosi commenti maligni.

— Ma che cosa succede? — borbottò Tìbbet. — Non ci capisco niente! Non hanno strumenti! E quei ragazzini sembrano piccoli ratti avidi.

— Silenzio, cara — la zittì Joss Garwig, in tono benevolo. — Devi imparare a essere più tollerante! Il valore artistico non è mai ovvio, specialmente per uno straniero! Dobbiamo ascoltare, prima di esprimere un giudizio: magari, questi piccoli uomini strani sono dei virtuosi di primissima qualità. È importante aspettare, e cercare di capire!

— Sono sicura che hai ragione — ribatté lei. — Non ascolterò finché tu non mi avrai detto se hanno talento o no: questo mi risparmierà un sacco di energia mentale.

Joss Garwig si irritò. — Basta, Tìbbet! Perdi tutte le occasioni per migliorare il tuo fascino!

— Tacete, per favore! — esclamò Vermyra. — Incominciano a suonare.

Gli uomini in pedana tirarono fuori dei lunghi strumenti a fiato, e senza alcun preliminare gonfiarono le guance e incominciarono a soffiare, producendo un tumulto di strida acute, punteggiato da trilli e squittii. I ragazzini alla base della pedana cacciarono le dita in bocca e strabuzzarono gli occhi, avviando una tempesta di fischi e bordate così forte da spaccare i timpani.

Joss Garwig protestò irritato, ad alta voce, sicuro che nessuno potesse sentirlo. — Ma che cosa diavolo succede? È uno spettacolo disgustoso! Non è certo musica, nemmeno d'avanguardia!

Due ragazzini presero i vassoi e incominciarono a danzare tra i tavoli, mettendo i vassoi sotto il naso degli avventori. La loro danza era una lenta ondulazione di fianchi, eseguita tra curiosi suoni simili a rutti, che segnavano il ritmo dei passi. Mentre loro si muovevano, nei vassoi incominciarono a piovere, non senza rimostranze, decine di monete.

Flodis sostava lì vicino, in piedi, con espressione impassibile. — Che cosa succede? — gli gridò Myron.

Il cameriere si chinò in avanti, per parlargli all'orecchio.

— Sono clown di River-Isle. Si esibiscono gratuitamente, e così permettiamo loro di usare il palco. È un buon sistema: noi non paghiamo niente, e offriamo lo spettacolo ai clienti... anche se, come vedi, loro sollecitano le mance con molto zelo. Quando raggiungeranno i dieci sol, smetteranno all'istante di suonare.

I ragazzini con il vassoio arrivarono davanti a Joss Garwig. Con espressione irritata, lui scansò il vassoio con il gomito, ma Flodis gli andò vicino e gli trattenne il braccio. — Non sia troppo frettoloso! — gli sussurrò all'orecchio. — Altrimenti, tutto il gruppo verrà a ballare e a suonare davanti al suo tavolo!

Mille emozioni si rincorsero sul viso di Garwig, che alla fine lasciò cadere un paio di monete sul vassoio. Poi guardò, a metà tra l'infuriato e il divertito, i quattro del *Glicca* che buttavano i loro dinket. I ragazzini passarono oltre, finirono il giro dei tavoli e tornarono alla pedana, sulla quale rovesciarono il contenuto dei vassoi. Il frastuono cessò di colpo, mentre i musicisti contavano con attenzione il ricavato. Lo giudicarono adeguato, perché scivolarono in fretta giù dal palco e uscirono dal locale, correndo e spintonandosi.

Joss Garwig si rivolse al capitano Maloof. — Mai prima d'ora avevo apprezzato così tanto il valore del silenzio. L'assenza di suono è già una gioia!

— Un piacere per i sensi — concordò Maloof.

— Peccato che non si possa imbottigliare e vendere sul mercato, come elisir — osservò Wingo.

— Ci ha già pensato qualcuno — disse Schwatzendale.

— La sostanza è nota come tintura di cianuro azzurro.

Wingo sorrise. — Quel genere di elisir è troppo estremo — obiettò. — L'effetto è irreversibile.

— Wingo ha ragione — concordò Maloof e, dopo un attimo di riflessione, ne convenne anche Schwatzendale.

Al tavolo vicino, Vermyra tirò il braccio al marito. — Questo posto non è particolarmente interessante, e quei ragazzetti laggiù stanno fissando Tìbbet in maniera molto volgare. Andiamocene.

Joss Garwig li guardò tutti in faccia: Vermyra, Mirl e Tìbbet. — Che cosa vi prende, adesso? Dobbiamo andarcene?

— Non dimenticare — gli ricordò la moglie. — Domani avremo una

giornata impegnativa, e si sta facendo tardi.

Tìbbet piegò la bocca in una smorfia di disappunto, e valutò i giovani che avevano fatto indispettire sua madre con le loro attenzioni. Non erano particolarmente attraenti, e due di loro portavano dei baffi assolutamente ridicoli.

— Ci saranno altri spettacoli? — domandò a Flodis.

— Non subito. Più tardi, se non sbaglio, credo che arriveranno dei lanciatoli di corda.

— Sarà un'esibizione rumorosa? — chiese Garwig.

— Sì, un po'.

— Allora, credo proprio che non aspetteremo. — Garwig si rivolse ai quattro del *Glicca.* — Immagino che ci rivedremo a Sweetfleur. Nel frattempo, buona notte e buona fortuna.

Lui e la sua famiglia lasciarono la taverna della Stella verde. — Che cosa ne dite di un altro giro di birra? — chiese Maloof ai suoi.

— Che è un'ottima idea — approvò Schwatzendale. — Se i lanciatoli di corda saranno noiosi potremo sempre andarcene.

Wingo e Myron espressero la stessa opinione, sicché Maloof fece un cenno a Flodis, che portò quattro calici freschi.

Dopo mezz'ora i lanciatori di corda non erano ancora comparsi, e Flodis ammise che forse erano stati trattenuti alla taverna del Lucanthus. Oppure, ipotesi anche più probabile, erano andati a casa a dormire.

La sua voce si indebolì fino a interrompersi del tutto, a metà di una frase. L'attenzione di Flodis era stata catturata all'improvviso da due anziani signori appena arrivati, che indossavano mantelli e bombette nere. Per un attimo rimasero in piedi vicino all'ingresso, guardando verso l'arena. Myron si chiese come mai la loro comparsa lo inquietasse tanto. Erano forse ufficiali del tribunale, venuti a prenderlo in custodia per chissà quale reato? Probabilmente no. Forse, com'era più probabile, venivano da un'altra città. Entrambi erano di media statura, magri ed eretti, come se praticassero qualche disciplina ascetica. Avevano la faccia pallida e tirata, gli occhi neri e il mento a punta.

Raggiunsero un tavolo laterale, si sedettero e rimasero lì, immobili. La loro era un'immobilità innaturale, pensò Myron. Fece un cenno a Flodis, che si avvicinò con riluttanza. — Quei due uomini laggiù... — Glieli indicò. — Sono i lanciatori di corda?

Flodis si inumidì le labbra. — Ignorateli, a tutti i costi! — disse d'un fiato. — Sono chan, Uomini di Sopra! Vengono dalle colline, per portare la malasorte a qualcuno!

Myron guardò Maloof. — Hai sentito?

— Ho sentito.

Myron studiò senza farsi accorgere i chan. A parte la loro strana immobilità, c'era ben poco in loro che giustificasse tutto il disagio di Flodis.

— Vedo solo un paio di distinti vecchi signori che stanno seduti in silenzio — disse al cameriere. — Perché ti preoccupi tanto?

Il ragazzo rise, con una strana risata di gola. — Sono avvoltoi, fino al midollo. Se la intendono con i fantasmi e sanno cose che gli umani non dovrebbero mai sapere. Non guardateli! Vi manderanno le pulci sul collo di notte.

— Vengono spesso in questa taverna? — chiese Maloof.

— No. Ma una volta è già abbastanza. — Flodis tirò un profondo sospiro. — Ora dovrò andare a servirli. Rischio che mi guardino e mi chiedano il nome anche per l'errore più banale.

— Non hai più bisogno di preoccupartene — lo rassicurò Myron. — Se ne stanno andando.

Il ragazzo non sembrò per niente rassicurato. — Ho mancato di servirli con sollecitudine! Si sono offesi, ed è per questo che se ne vanno! Vedrete come dovrò pentirmene!

— Forse — gli disse Maloof. — Secondo me, invece, erano venuti per i lanciatoli di corda, e ora vanno a cercarli alla taverna del Lucanthus.

Flodis annuì con aria dubbiosa. — Spero proprio che abbia ragione. Per me sarebbe un grosso sollievo.

Riprese il lavoro tra i tavoli. Passò qualche minuto, e Maloof si alzò in piedi. — Ho bevuto già abbastanza birra. Credo proprio che tornerò alla nave. Chissà come vanno le cose a bordo del *Fontenoy.*

— Chissà — gli fece eco Wingo. — Andiamo.

Se ne andarono, diretti al terminal, muovendosi come ombre sotto gli alberi alti del viale. Arrivarono al terminal e scesero nella pista. Una delle lune era allo zenit. Un'altra era ancora a metà del cammino e la terza stava già per scavalcare l'orizzonte a occidente. Myron continuava a vedere una lieve patina di luminescenza verde sulla faccia normalmente pallida delle lune. La pista deserta sembrava non avere più confini, nel buio fitto. Nella plancia del

Fontenoy brillava una piccola luce notturna, mentre tutto intorno era immerso nell'oscurità e nel silenzio. I quattro uomini attraversarono la pista e salirono sul *Glicca,* poi ciascuno si ritirò nella propria cabina.

A un'ora imprecisata della notte, Myron si svegliò. Attraverso l'oblò vide che anche l'ultima delle lune aveva raggiunto l'orizzonte. Rimase sdraiato sulla cuccetta ad ascoltare. Era stato un rumore, a svegliarlo, ma adesso la notte era silenziosa. Tentò nuovamente di dormire.

Passò il tempo: qualche minuto, forse di più. Alle sue orecchie giunse un suono, come un grido rauco, attutito dalla lontananza. Myron spalancò gli occhi di colpo. Aspettò un attimo, scese dalla cuccetta e andò a guardare dall'oblò. Alla luce delle stelle riconobbe la sagoma del *Fontenoy*. Proprio di fianco, seminascosta dallo scafo, c'era un'altra sagoma più piccola, una presenza innaturale che subito non riuscì a identificare. Andò di corsa dalla cabina alla plancia di comando. Maloof era in piedi vicino alla veranda e guardava fuori, verso la pista buia. — Sta succedendo qualcosa a bordo del *Fontenoy* — disse a Myron. — Vestiti e prendi il fucile.

Myron tornò di corsa in cabina. Mentre si vestiva, udì il capitano impartire una serie di ordini a Schwatzendale.

Tornò sulla plancia, e Maloof gli chiese: — Hai preso il fucile?

— Sì, signore.

— Allora andiamo.

Tibbet si svegliò, e sbatté le palpebre, confusa. Nelle orecchie aveva ancora l'eco di un suono: uno strano e dolcissimo richiamo, come non ne aveva mai sentiti prima di allora. Rimase rigida e immobile, ad ascoltare. Poi scese dalla cuccetta e andò all'oblò, dove fissò perplessa lo strano oggetto vicino al *Fontenoy.* Sembrava un grosso *flitter* sgraziato. Infilò le pantofole e una vestaglia blu, poi andò alla porta. Esitò per un attimo, raccolse tutto il proprio coraggio e l'aprì, per uscire in corridoio. Dalla plancia le giunse il rumore di uno strano tramestio. Udì la voce di suo padre alzarsi, come per una sfida rabbiosa, poi più niente. Un passo dopo l'altro, Tibbet percorse in silenzio il corridoio, fino a poter sbirciare all'interno della plancia di comando. Era un incubo! Qualcosa che nessuno avrebbe mai creduto! Due figure acquattate trascinavano il corpo esanime di suo padre verso il portello d'ingresso.

Tibbet aprì la bocca per gridare, ma non ne uscì che un gorgoglio. Qualcosa l'afferrò da dietro con forza sovrumana. Lei girò di scatto la testa e

guardò al di sopra della spalla, si ritrovò a fissare la faccia di un cacciatore di fantasmi, a venti centimetri dal suo viso. Il suo tocco era gelido e marmoreo, e i lineamenti ancora più orribili di quelli che lei ricordava. Volle gridare, ma com'era già successo, dalle labbra non le uscì che un rauco gorgoglio. Mentre lo guardava, la bocca dalle labbra informi tremò. Il cacciatore di fantasmi stava per succhiarle il fiato, o per fare qualcosa di ancora più orripilante. Tibbet si ribellò.

Senza un'idea precisa, la ragazza si divincolò e corse verso il portello d'uscita. Si buttò e cadde al suolo. Rotolò, e poi rotolò ancora, e lottò per rialzarsi. Un chan si chinò e cercò di ghermirla, ma lei gli sferrò un calcio, e strisciò per sfuggirgli, sui gomiti e sulle ginocchia. Poi, finalmente, riuscì a rialzarsi e corse a perdifiato, nella notte.

Maloof e Myron attraversarono la pista, correndo chinati e spostandosi di lato, per sfruttare l'ombra gettata dalla parte posteriore del *Fontenoy.* Si accorsero di uno strano suono lamentoso, che diventava più forte a mano a mano che si avvicinavano. All'improvviso, dall'oscurità, emerse una figura umana. La luce delle stelle illuminò una piccola faccia con i lineamenti contorti dalla paura, sotto una selva di capelli scuri. Maloof fece un passo avanti. Tibbet lo vide ed emise un rantolo di terrore. — Tibbet, siamo noi! Il capitano Maloof e Myron! Non avere paura! — Ma Tibbet si era buttata a terra, in preda alla più cupa disperazione. Maloof la sollevò, e le accarezzò i capelli. — Tibbet! Sei al sicuro! Nessuno ti farà del male! — La ragazzina ebbe un singulto. Cercò di parlare. — È stato... il cacciatore di fantasmi. Mi voleva prendere...

— Tibbet, ascolta con attenzione! Gli altri hanno bisogno di aiuto: non possiamo stare qui con te, adesso. Mi hai sentito?

— Ho sentito — rispose lei, con voce soffocata.

— Vedi il *Glicca,* laggiù?

— Sì, lo vedo.

— Corri al *Glicca,* sali a bordo e aspettaci lì.

— Voglio aspettare qui — disse Tibbet con voce tremante.

Non c'era il tempo di discutere. — Come vuoi — ribatté Maloof. — Ma non ti muovere da qui.

Tibbet aveva rivolto l'attenzione altrove. — Guardate! — gridò, con la voce resa acuta dalla disperazione. — Che cosa stanno facendo a mio padre? — Quasi si rimise a correre, verso l'astronave. Ma Myron si parò davanti a

lei, per fermarla. — Rimani qui! Non puoi aiutarci!

Lei lo fissò inebetita. Myron rincorse Maloof, verso le ombre sul retro del *Fontenoy.* Alle spalle sentì i passi della ragazza, ma non fu più in grado di controllare i suoi spostamenti.

C'era movimento, al portello d'ingresso. Il corpo esanime di Joss Garwig piombò giù dalle scale. Rimase a terra, come un mucchio di stracci. Dietro di lui, dalla scala, scese una strana figura acquattata. Stese le lunghe braccia, afferrò una gamba di Garwig, e incominciò a trascinarlo verso il *flitter.* Mirl fece la stessa fine: arrivò giù dalle scale, e venne trascinato via. Poi toccò a Vermyra, che atterrò senza grazia sul fondo dei gradini. La seguirono altri due cacciatori di fantasmi, lenti e poderosi, dietro i quali arrivò anche uno dei due chan. Una volta a terra, il chan avanzò a grandi passi sulla pista, poi si fermò, apparentemente per cercare Tibbet. Ma insieme alla ragazza, all'ombra del *Fontenoy,* si erano nascosti anche Maloof e Myron.

Il capitano bisbigliò qualche istruzione all'orecchio di Myron. Tibbet cercò di farsi avanti per sentire, ma Maloof le fece cenno di restare indietro, oltre il reattore di poppa. Con molta riluttanza, la ragazza obbedì.

Maloof uscì allo scoperto. I due chan lo videro subito, e abbassarono le mani sulle tasche laterali del mantello.

Il capitano alzò il fucile. — Non muovetevi! O morirete!

I chan si immobilizzarono. Maloof fece un cenno al più vicino dei due. — Vieni avanti. Tieni le mani in alto!

Lui avanzò lentamente, finché Maloof non gli fece cenno di fermarsi, con il fucile. — Così va bene. Myron, tieni questo signore sotto tiro.

Myron uscì dall'ombra e si avvicinò, sinché lui con il fucile spianato. Si fermò a cinque metri dal chan. — Lo tengo sotto controllo.

Maloof rivolse l'attenzione al secondo chan, che era in piedi vicino al *flitter.* — È una faccenda privata — disse quello. — Andatevene. Subito.

— Non mi sembra una faccenda tanto privata — replicò Maloof. — Noi conosciamo questa gente, e voi li state trattando davvero con poco garbo.

— Hanno commesso un crimine, e per questo devono pagare.

— Un *crimine*? — chiese Maloof incredulo. — Qualche cattiva azione, forse.

— La profanazione delle nostre antiche dimore è un crimine, come l'insulto e il furto.

— Crimini minori, certo. Quale pena proponete?

— Una pena appropriata. In fondo alla pista, d'ora in poi ci saranno quattro statue di giada, ciascuna con una scritta: HO DERUBATO I CHAN, UOMINI DI SOPRA, NON RUBERÒ MAI PIÙ.

— Un'ottima frase — commentò Maloof, impassibile.

— Ma la pena mi sembra piuttosto irragionevole.

— A noi non sembra. E se continuate a interferire, laggiù ci saranno sei statue, invece che quattro. I fucili non ci fanno paura. Tornate alla vostra nave!

— Nel cielo, sopra di voi, c'è un velivolo armato — lo informò il capitano. — Vi consiglio di non muovervi. Consegnatemi le armi.

Il chan rispose con un sorriso affettato. — Anche voi consegnatemi le vostre. — Il sorriso divenne una smorfia, e in ciascuno dei suoi occhi comparve una piccola scintilla azzurra. Il riflesso azzurro penetrò come un lampo il cervello di Maloof, Lui sentì i sensi intorpidirsi, e la mente sprofondare nell'oblio. Ma prima doveva fare qualcosa! Mentre piombava al suolo strinse tra le dita il fucile: un lampo bianco colpì il chan alla spalla, e lo fece girare su se stesso. Cadde a faccia in giù, contorcendosi per il dolore.

Maloof si trovò in ginocchio, con la testa bassa. Riuscì a guardare al di sopra della propria spalla. Il secondo chan era in piedi, rigido, con gli occhi fissi su Myron. — Non guardarlo! — rantolò il capitano. — Gira la testa!

Troppo tardi. La scintilla azzurra era già esplosa nella mente di Myron, e il fucile pendeva inerte dalla sua spalla. Da dietro la schiena del ragazzo partì un movimento improvviso e imprevisto. La luce delle stelle rivelò per un attimo un visetto pallido: Tibbet sfrecciò verso il chan, e gli tirò la bombetta sugli occhi. Il controllo era interrotto, Myron barcollò in avanti, e colpì l'uomo con il calcio del fucile. Il chan crollò a terra, dolorante e con il cappello ancora sugli occhi. Myron si chinò, e gli prese dalla tasca una piccola pistola a energia compressa. Maloof fece lo stesso con l'altro chan.

Il *flitter* del *Glicca* atterrò, ne uscirono Schwatzendale e Wingo. Maloof si ritrasse, mentre Wingo si occupava del chan ferito. Fermò l'emorragia e bendò la ferita. Poi strappò un lembo del mantello nero, e ricavò una sciarpa per sostenere il braccio.

Nel frattempo, anche Joss Garwig era riuscito a rimettersi in piedi. Rimase in piedi, appoggiato al *flitter,* mentre Mirl e Tibbet si occupavano di Vermyra, ancora intontita, e rannicchiata sull'ultimo gradino della scala.

Finalmente, Garwig comprese la vera portata dell'accaduto, e si rese conto

del grave rischio che aveva corso la sua famiglia. Con gli occhi lucidi, zoppicò fino al punto della pista in cui il capitano Maloof aspettava in piedi, accanto al chan ferito. A fatica, riuscì a coordinare parole e pensieri. — Ci avete salvato! Ve ne sono infinitamente grato! Più tardi mi occuperò di ringraziarvi adeguatamente. Ora devo chiamare la CCPI: loro sapranno come prendersi cura di questi bruti. — Si girò verso il *Fontenoy.*

— Un momento! — lo richiamò il capitano Maloof. — Non sia frettoloso! Ci ha pensato bene?

Garwig si fermò, si girò, e guardò Maloof con la fronte corrugata. — Perché dovrei aspettare ancora? Queste creature volevano ucciderci tutti!

— Forse... Ma credo che lei dimentichi un particolare: siete stati voi a offenderli per primi.

— E perché mai? Io ho solo salvato qualche statua abbandonata che rischiava di sprofondare nel fango.

— Questo lo dice lei. I chan sosterranno che avete sorvolato furtivamente le Terre Nebbiose, che siete atterrati di notte per trafugare quattro statue da un maniero disabitato. Statue che voi considerate preziose opere d'arte. Mi creda, lei non uscirà pulito da un fatto del genere. Rischia la confisca del *Fontenoy,* e magari anche un trimestre di lavoro obbligato.

Garwig ebbe un attimo di incertezza. — E allora che cosa dovrei fare? Non posso certo ucciderli a sangue freddo, anche se lo meriterebbero. Davvero, non so proprio come comportarmi.

— Le offro un suggerimento, anche se magari non le piacerà.

— Un suggerimento? Quale?

— Torni a bordo del *Fontenoy* con la sua famiglia. I chan caricheranno i loro cacciatori di fantasmi a bordo del *flitter* con il quale sono venuti fin qui, e torneranno nelle Terre Nebbiose. Non ci saranno vincitori, ma neanche cadaveri.

Garwig gonfiò le guance. — Il progetto è un po' squilibrato ma ragionevole. Non posso dichiararmi soddisfatto, ma rispetterò i termini.

Maloof si rivolse ai due chan. — Secondo voi, sono condizioni accettabili?

Per un attimo, i chan lo guardarono con espressione impenetrabile. Poi uno di loro disse: — Va bene. Il nostro piano è cancellato.

Garwig alzò la mano, rassegnato. Poi si girò e zoppicò verso il *Fontenoy.* Dopo tre passi si era già fermato. Si volse e parve considerare la cosa da un altro punto di vista. Tornò indietro, molto lentamente, e soppesò i chan con

aria pensierosa. Al contrario, loro non gli dimostrarono alcun interesse.

— Abbiamo risolto una contesa — disse. — Da parte nostra, c'è stata un'appropriazione indebita, con tutte le aggravanti del caso. Giusto?

I chan non aggiunsero nulla. — Mi è venuta un'idea — continuò lui. — Magari la troverete interessante anche voi. Vi suggerisco una transazione che dia beneficio a entrambe le parti in causa. Io acquisterò da voi uno o due di questi cosiddetti cacciatori di fantasmi. A patto, naturalmente, che il prezzo sia ragionevole. — Sbirciò l'espressione dei due Uomini di Sopra. — Che cosa ne dite?

— No.

Garwig sbatté le palpebre. — No, e basta?

— È un'idea senza valore.

— Come volete — si arrese lui. Abbozzò un rigido inchino, poi si voltò e si incamminò zoppicando verso il *Fontenoy*. Con Mirl, aiutò Vermyra a risalire la scala fino al portello d'ingresso. Tibbet li seguì all'interno.

I chan si prepararono a partire. Uno dei due caricava i cacciatori di fantasmi a bordo del *flitter,* e intanto Maloof teneva occupato quell'altro con una conversazione serrata.

Il chan era conciso, ma lui continuò a fare domande finché l'altro non fu più esauriente. Alla fine il capitano fece educatamente un passo indietro, e guardò il *flitter* sollevarsi in alto, per poi sparire nella notte.

Garwig era rimasto a guardare dal portello. — Salite a bordo! — gridò al capitano Maloof. — È stata una serata difficile, e abbiamo tutti bisogno di qualcosa di forte.

— Mi sembra una buon idea — disse Maloof, e dalla ciurma non si levò alcuna obiezione. I quattro del *Glicca* salirono la scala esterna e raggiunsero Garwig.

Mirl preparò un tè e portò il vassoio sulla plancia di comando, insieme a un piatto di dolci alla crema di nocciola. Vermyra accettò con gratitudine la tazza dalle mani di Tìbbet. — Non ho mai avuto tanta paura — confessò con voce ancora un po' incerta. — È stato il peggiore degli incubi.

Wingo cercò di rassicurarla. — Adesso è tutto tranquillo! L'avventura è finita, e lei si può rilassare, senza timore.

— *L'avventura?* — disse inorridito Garwig. — Io lo chiamerei piuttosto un dannato affronto!

— Qualunque cosa sia — osservò Mirl — è una fortuna ritrovarci tutti vivi.

Dobbiamo ringraziare Tibbet, e la sua presenza di spirito.

— Oh, Mirl! Per favore! — esclamò Vermyra. — Sto cercando di dimenticare!

— Non serve seppellire la testa sotto la sabbia — dichiarò Garwig. — Dobbiamo guardare ai fatti.

— Tibbet è stata davvero straordinaria — confermò Myron. — È un fatto che non si può negare.

La ragazza esultò e buttò le braccia in alto. — Urrà! Finalmente! Dopo tutti questi anni ho fatto qualcosa di utile! E sono una persona importante! Adesso, forse, la mamma mi permetterà di uscire da sola.

Vermyra le diede un buffetto sulla mano. — Per favore, cara. Non agitarti così. Ogni cosa a tempo debito e tu, per il momento, manchi ancora dell'esperienza necessaria.

Tìbbet ritirò la mano. — Come posso farmela, l'esperienza, se tu non mi lasci allontanare neanche di un passo?

— Be', questa sera di esperienza ne ha fatta — commentò Mirl. — Ora le sue credenziali saliranno, no?

Vermyra non parve affatto divertita. — Non è il caso di scherzare, mi sembra. Tibbet, per te l'ora di andare a letto è già passata da un pezzo.

La ragazza sbuffò, esasperata. — Veramente, è quasi l'ora della mia sveglia.

Vermyra aprì bocca per parlare ma ci ripensò. Con uno sforzo, si trattenne dallo spedire l'eroica Tibbet a letto.

Maloof, invece, aveva deposto la sua tazza vuota e si preparava ad andare.
— Un attimo — lo trattenne Garwig.

— Ho visto che parlava con i chan, prima che partissero. Era una conversazione riservata?

Il capitano sorrise. — Per niente. Ero curioso di saperne di più sui cacciatori di fantasmi. Gli ho chiesto se erano vivi o morti. "Né l'uno né l'altro" mi hanno risposto. Ho domandato altri particolari, e alla fine mi hanno spiegato che i soggetti, quelli adatti, vengono resi inermi mediante un processo ipnotico. Una volta ipnotizzati, vengono impregnati di gomme e sostanze viscose, che stabilizzano le loro condizioni, e alterano il metabolismo. E a quel punto, il futuro cacciatore di fantasmi viene trattato per due anni con una soluzione che stimola la produzione di un resistentissimo carapace di nefrite. Viene testato, e infine adeguatamente

sistemato in un'area dove siano richiesti i suoi servizi. E lì rimane, ed è capace di sopportare la nebbia, la pioggia, il vento e il gelo, anche per sempre.

— Strano che le abbiano dato tutte queste informazioni! — si stupì Garwig.

Maloof sorrise di nuovo. — Loro rivolevano le loro pistole, e io ero deciso a saperne di più. È stata, diciamo... una transazione.

— Oh. E che cos'altro le hanno detto?

— Ho chiesto del lampo azzurro che abbassa la soglia della coscienza. Mi hanno spiegato che i chan hanno dei piccolissimi laser, impiantati chirurgicamente nei muscoli ottici, in modo che il raggio in uscita segua perfettamente la linea dello sguardo. Il raggio viene modulato, se necessario, per esercitare il massimo della potenza ipnotica. Quando colpisce la retina della vittima, il segnale induce quasi una specie di coma. È un dispositivo delicato e sensibile, che richiede un intenso allenamento. Ho anche chiesto se i cacciatori di fantasmi respingono davvero i fantasmi. Mi hanno risposto che non hanno prove contrarie, e la questione si è fermata lì. Ora devo proprio augurarle la buonanotte e tornare sul *Glicca.*

Garwig accompagnò i quattro al portello di uscita. — Buonanotte, e grazie ancora, a ognuno di voi. Domani partirò per Sweetfleur, per accontentare mia moglie e Tibbet. Spero che dimentichino in fretta tutta questa brutta storia.

— Allora ci rivedremo a Sweetfleur — ribatté Maloof.

— Domattina ci occuperemo del carico, e nel pomeriggio lasceremo Girandole. A presto!

Prima di lasciare il *Fontenoy* Myron si fermò per un attimo davanti a Tibbet. — Non solo sei coraggiosa — le disse a bassa voce — ma anche terribilmente graziosa!

Lei sorrise. — Mi fa piacere che tu l'abbia notato. — Si guardò al di sopra della spalla. — Mia madre ci guarda. Non possiamo parlare... A domani!

— A domani, spero! — Myron scese la scaletta e seguì Maloof fino al *Glicca.*

8

Poco dopo mezzogiorno, il *Glicca* si alzò nell'aria e percorse oltre mille chilometri in direzione sud, oltre le Montagne Botaniche, fino al terminal spaziale di Sweetfleur. Il *Fontenoy* era già arrivato, ma non si notavano segnali di attività intorno: i Garwig erano già andati a esplorare la città.

Come già a Girandole, gli addetti al magazzino erano in vacanza: nessuna merce sarebbe stata caricata o scaricata fino all'indomani. I pellegrini, ansiosi di arrivare alla Base di Impy senza altri ritardi, sollecitarono la ciurma a occuparsene personalmente, ma la ciurma non prestò loro alcuna attenzione e lasciò il *Glicca* subito dopo l'atterraggio, lasciandoli a guardare con rabbia fuori dagli oblò.

L'equipaggio attraversò di buon passo la pista. Nella grande sala di transito del terminal scoprì l'insegna della Grande Fiera di Lalapalooza, già in corso sulla Pista di Lilibank. L'insegna elencava anche una serie di mostre e di avvenimenti in programma, comprese certe danze dimostrative, spettacoli acrobatici, balletti con il bastone, parate, gare e tornei, oltre che una sfilata di mostri garantiti per togliere il sonno anche ai bambini più placidi. Da qualche altra parte c'era anche un'esposizione del meglio della produzione di frutta e verdura, prodotti ben rappresentati anche nel menù dei ristoranti vicini.

Accanto alla prima insegna, ce nera un'altra. Il messaggio era stampato in verde pallido, nero e scarlatto:

ALLA FIERA DI LALAPALOOSA! UNO SPETTACOLO ESALTANTE!

IL MAGO MONCRIEF

CON LA SUA COMPAGNIA E I SUOI NUMERI MERAVIGLIOSI!

AMMIRATE CON I VOSTRI OCCHI LE SUE STRAORDINARIE SORPRESE, DIVERTITEVI Al FORMIDABILI GIOCHI DI DESTREZZA, E VEDRETE COME CI SI GIOCA UNA FORTUNA CON UN SOLO FREMITO DELLE DITA. GIOCATE PER DIVERTIRVI, E PER GUADAGNARE! NON RIMANETE NELLA POLVERE MENTRE IL

CARRO DEI SOGNIVI PASSA ACCANTO! RIDETE E GIOCATE CON FLOOK, POOK E SNOOK! APPREZZATE LA GRANDE ARTE DEL MAGO MONCRIEF!

Schwatzendale lesse l'insegna con espressione rapita. Non poteva essere altro che Moncrief il Cavalcatopi, che lo aveva pesantemente sconfitto a una mano di Cagliostro, portandogli via la somma di quarantasette sol e sessanta dinket.

Si girò, senza fare commenti. — Ho un debole per le fiere — disse Wingo. — E quella di Lalapalooza non sembra proprio niente male! Approfittiamo dell'occasione?

— Perché no? — replicò Maloof. Non ricevette obiezioni né da Myron né da Schwatzendale, sicché fu deciso.

Raggiunsero la Pista di Lilibank con un mezzo pubblico. Pagarono le quote di ingresso al cancello, lo oltrepassarono e si ritrovarono in quattro ettari di rumori, allegria e colori vivaci. Per un po', camminarono attraverso una ricca esposizione di prodotti premiati: frutti familiari ed esotici, noci grandi e piccole, grani di pepe, funghi, tuberi verdi e azzurri, pesci affumicati, trippe essiccate al sole e disposte ad arte, vermi di terra, bacche di palude, paste e paté, vasetti del cosiddetto "burro del diavolo", pezzi di formaggio, e altri prodotti anche meno familiari. Molti di quegli stessi prodotti erano offerti al pubblico, per un consumo diretto, nei banchi di spiedini, grigliate e zuppe calde. Ciascun venditore cantava le virtù della propria cucina, e denunciava le carenze dei concorrenti.

Al gran frastuono contribuivano anche i musici erranti. Alcuni indossavano costumi bizzarri, altri saltellavano e danzavano, intonando con voce roca le ballate dei bei tempi andati. A intervalli fissi, certe vecchie donne sbucavano da dietro i loro sgangherati carretti, e lanciavano all'improvviso una sequela di grida rauche, come le strida dei pappagalli della giungla, nella speranza di promuovere la vendita dei loro prodotti. Per la maggior parte, erano oggetti di artigianato delle Montagne Botaniche. Wingo, sempre attratto dalle curiosità, acquistò una dozzina di piccoli tesori, e catturò anche un certo numero di eccellenti "impressioni emotive".

A tempo debito, i quattro arrivarono in un'area delimitata da pennoni azzurro e argento, dove i trampolieri si esibivano nei loro esercizi di equilibrio. Ammirarono un intricato minuetto, e poi anche un torneo, che

vedeva impegnati quattro Gran Maestri, su trampoli da dieci metri: due in armatura azzurra e argento, e due in rosso e oro. Alla fine, uno squillo di trombe decretò la sconfitta della squadra rossa e oro, e i trampolieri diedero appuntamento al pubblico per la sera.

L'equipaggio del *Glicca* si spostò nell'adiacente anfiteatro, dove una squadra di ragazzini acrobati formava ponti viventi e torri. Un gruppo speciale eseguiva incredibili sequenze di acrobazie dalla pedana: salti mortali e carpiati, piroette e avvitamenti, sempre più in alto, e senza rete.

Dopo aver lasciato gli acrobati, Maloof e gli altri arrivarono vicino a una grossa struttura senza finestre: l'Antro dei Tre Eoni. All'interno, nell'oscurità, alcune strane macchie indistinte suggerivano la presenza di giganteschi dolmen preistorici, tra i quali si muovevano delle ombre, che simulavano una favolosa razza, scomparsa ormai da migliaia e migliaia di anni. In un silenzio rotto solo dai fremiti di suoni spettrali, una troupe teatrale metteva in scena il *Rito dell'Alba.*

La ciurma del *Glicca* si allontanò in religioso silenzio. Rimasero tutti e quattro in piedi nel viale per alcuni momenti, accecati dalla luce del sole, poi attraversarono e raggiunsero un punto di ristoro costruito con steli di vimini e grandi foglie di palma. Bevvero punch ghiacciato nelle ciotole di legno, e gradualmente il punch dissipò l'inquietudine lasciata dallo spettacolo di poco prima.

Poi, tutti e quattro si incamminarono lungo il viale. Dapprima attraversarono una zona dedicata alla dimostrazione di svariate verità spirituali, poi passarono in quella adiacente, in cui le medesime verità erano confutate e messe in ridicolo. I culti speciali: gli Uomini Oltre, i paramistici, i futuriani, vegetariani e yaga-yaga, si radunavano in settori privati della fiera, dove ciascuna setta celebrava il proprio particolare stile di realtà. Non mancò un sacrificio occasionale, e ogni tanto qualche ragazzino venne fatto salire su una scala brulicante di serpenti finché, con un grido di sorpresa, non scomparve nel cielo mentre i genitori, da sotto, guardavano verso l'alto perplessi.

Il viale arrivò a un parco giochi per bambini e si immise su un terreno centrale: una piazza affollata di visitatori e contornata da bancarelle, caffè e tendoni. I quattro del *Glicca* si fermarono per guardarsi intorno. Attraverso uno scorcio di folla Myron intravide la famiglia Garwig in piedi vicino alla Casa dei Buffoni; stavano evidentemente dibattendo se entrare oppure no.

Tìbbet era in piedi di lato, semivoltata, e non prendeva parte alla discussione. Indossava un pullover color tortora, un paio di morbidi pantaloni bianchi, e un berretto candido che le tratteneva i riccioli scuri. Myron la guardò, affascinato.

Tibbet sentì il suo sguardo. Girò la testa, lo vide, e sorrise. Guardò in fretta verso la madre, poi di nuovo verso di lui e gli fece un gesto segreto per indicare... che cosa? Myron credette di saperlo.

La folla si addensò di nuovo, e lo spazio vuoto venne chiuso da un groviglio di spalle, e schiene, e braccia. Tibbet non si vedeva più. Myron rimase lì in piedi, senza guardare niente in particolare. Ebbe un'altra rapida visione dei Garwig più tardi, vicino al grande campo di parata dove i Verdi pigmei dervisci conducevano le loro manovre. Ma un attimo dopo erano già scomparsi.

Nel frattempo, Wingo aveva scoperto una grande insegna che indicava un tendone dall'aspetto pretenzioso, che consisteva in un palco basso sormontato, in parte, da una grande cupola rosa e azzurra. L'insegna diceva:

IL MAGO MONCRIEF
GRANDI PROPONIMENTI E FANTASTICI RISULTATI!
FORTUNE GRANDIOSE GIOCATE ANCHE VOI!

La ciurma del *Glicca* si avvicinò. Sotto il tendone, parecchie decine di persone aspettavano che il mago comparisse e iniziasse una nuova serie di giochi. Ormai, il momento sembrava imminente. Sulla parte frontale del palco erano stati predisposti tre blocchi cilindrici, larghi un metro e alti un po' più della metà, dipinti con una vernice bianca e lucida, e decorati con bande rosa, azzurre e similoro. Mentre i navigatori dello spazio stavano a guardare, da una tenda uscirono tre ragazze, che salirono sui cilindri e incominciarono a sorridere allegramente agli spettatori. Erano giovani, snelle e con gli occhi chiari, belle come angeli. Portavano i lunghi capelli color miele tirati dietro le orecchie, gli abiti bianchi sopra il ginocchio, e dei sandali senza fronzoli. Stavano in piedi con le gambe leggermente divaricate, e reggevano l'asta di una torcia che bruciava mezzo metro al di sopra della loro testa. Sembravano bambine intente a giocare i riti di un antico mistero. E poi, particolare davvero straordinario, erano esattamente identiche.

Un paio di donne dalla faccia dura, anche loro identiche, si misero in piedi,

nell'ombra, alle spalle del palco. Erano alte, con il fisico taurino e le spalle possenti, il collo corto e i capelli simili a fasci di paglia bagnata. Una coppia memorabile, pensò Myron, anche se priva di sex-appeal. I fianchi, bassi e robusti, trattenevano un paio di natiche sode e muscolose. I seni sembravano intagliati in una dura corteccia.

Finalmente, un altro personaggio arrivò dal fondo della tenda: un uomo grassoccio e di media statura, che indossava abiti di eleganza vagamente sotto tono. Moncrief? Myron si aspettava un uomo dall'aspetto più severo. "Questo" Moncrief, sempre che fosse proprio lui, sembrava una specie di zio gentile, e magari un po' distratto. Un ciuffo di capelli grigi gli sormontava la fronte pallida, il naso era lungo e bitorzoluto e gli occhi, castani e languidi, sembravano quasi implorare credito e fiducia.

Moncrief esaminò con cura gli spettatori. Se riconobbe Schwatzendale non lo diede a vedere.

Schwatzendale si chinò verso Maloof. — Ha truffato così tanta gente che non riesce neanche a ricordarla tutta — malignò.

Il mago fece un passo avanti. — Signore e signori, sono Marcel Moncrief. Mi considero un venditore di magia e di misteri, ma quest'immagine risale a un tempo ormai passato da vent'anni, quando avevo ancora occhi acuti e nervi saldi. — Ne rise. — È così che va il mondo! Amici miei, accettate questo piccolo segno di saggezza. Tanto più che non sono un estraneo! Da molto tempo, ormai, amo visitare Fiametta, e Sweetfleur in particolare. — Alzò gli occhi al cielo e abbozzò un dolce sorriso, rivisitando chissà quali sereni ricordi. Poi scrollò la testa con rimpianto, e si impose di tornare al presente. — Ahimè! Io, come altri, sono segnato da una maledizione, il desiderio che spinge i vagabondi a viaggiare, su per le montagne e giù per le valli, inseguendo sempre un sogno impossibile! E da qui che deriva la nostra inenarrabile generosità. Che importa se perdiamo o vinciamo? Quel che vogliamo davvero è che la gente ci lasci con la testa piena di ricordi felici! Dunque... venite a giocare! Costa così poco! E siete voi, solo voi, a specificare quanto desiderate vincere!

Moncrief guardò gli spettatori. — Siete impazienti, ansiosi di giocare! Benissimo! E allora, permettetemi di presentarvi la mia compagnia. Sui tamburi vedete le bellissime Flook, Pook e Snook: ciascuna è una visione deliziosa, pura come neve appena caduta. Sul retro della pedana vedete invece Siglaf e Hunzel: entrambe forti klute delle Colline Aride di Numoy,

che è un mondo davvero straordinario. Sono ragazze semplici, ciascuna a suo modo timida e riservata. Ma sono anche ansiose di guadagnarsi la dote, per ritornare dagli innamorati e costruire la casa dei loro sogni. Più tardi, nel corso di questa stessa giornata, prenderanno parte a un'emozionante gara, che può arricchire tutti quelli che partecipano. A questo riguardo, notate la cisterna che sta laggiù, oltre il tendone. Ma non voglio anticiparvi altro! È ora di passare al gioco, di far correre il sangue e tintinnare le borse! Giochiamo a uno dei nostri giochi più divertenti, che può farvi diventare più ricchi di quel che sapete esprimere a parole! Non mi credete? Fatevi avanti e ve ne convincerete! In questo momento, basta che rivolgiate la vostra attenzione a queste tre ragazze, fresche come acqua di rugiada! Notate che ciascuna porta un anello. Di più, ciascun anello è impreziosito da una piccola gemma preziosa: per Flook un rubino, per Pook uno smeraldo, e per Snook uno splendido zaffiro blu. Esaminate le ragazze con attenzione! Studiatene le caratteristiche, e le mosse! Per esempio, quando Pook sorride, spesso potete vedere scintillare la punta del suo canino superiore destro! Flook ha la scriminatura sulla sinistra, mentre le altre due hanno adottato uno stile diverso. Ecco, continuate così! E adesso, in questo preciso momento...

— Aspettate! — Un vecchio che sembrava un uccello, con i capelli grigi e lunghi, gli occhi segnati di rosso, e un paio di baffi incolti, balzò davanti al palco, e piegò la testa da una parte e dall'altra per osservare meglio.

— Avete concluso il vostro studio? — insisté Moncrief.

— Allora è venuto il momento di proseguire.

— Non così in fretta! Non ho ancora guardato bene! Devo studiare ancora un po' Flook.

Moncrief abbozzò un gesto indulgente con la mano. — Ma certo! Le chiedo solo di non farci perdere tempo, perché non vorremmo ritardare il gioco.

Il vecchio andò ancora più vicino al bordo del palco, e si chinò in avanti. — Ah! Aaehm!

Quasi subito, Flook incominciò a lamentarsi. — Ma è strano! Mi respira sul ginocchio! Mi fa il solletico!

— Dobbiamo avere pazienza con i nostri clienti più anziani — le disse Moncrief. — Forse non ci vede bene.

— Oh, no! Ci vede benissimo! Mi conta i peli sulle gambe!

Moncrief si avvicinò al vecchio, con la fronte corrugata.

— Scusi, signore, ma che intenzioni ha?
— Silenzio. Se mi distraggo perdo il conto!
Moncrief si grattò il mento. — Il nostro regolamento — disse poi — le permette di avvicinarsi fino a un metro di distanza dal palco, e non più! In questo momento sta violando il regolamento, e corre il rischio di essere squalificato!
— Ehi, ehi! Non sono nato ieri! Me lo faccia vedere, il regolamento!
— Il documento è andato perso, ma il regolamento rimane lo stesso. Posso chiederle quanto intende puntare?
— Niente. Sto solo facendo pratica.
Moncrief gettò le braccia in alto. — Indietro! Se ne vada! Faccia pratica con sua nonna!
Il vecchio se ne tornò barcollando verso il viale, agitando i pugni e brontolando. Moncrief trasse un profondo sospiro e sorrise affabilmente ai presenti. — Siete tutti pronti per il gioco? Un momento, prego. — Andò alle spalle delle ragazze, raccolse le loro torce, e le infilò in un sostegno di fianco al palco. — Adesso è tutto a posto! Ragazze, state pronte! Uno, due, attenti presto, via!
Flook, Pook e Snook girarono gli anelli in modo da nascondere le pietre, poi scesero dai tamburi, si presero per mano e improvvisarono un girotondo, sempre più veloce, rovesciando la testa indietro, e poi in avanti, come un trio di giovani menadi. Ruppero il girotondo, piroettarono, si intrecciarono, girarono luna intorno all'altra, si mischiarono in una confusione di corpi flessuosi, e poi si scostarono di nuovo, e andarono ad allinearsi sulla parte frontale del palco, dove rimasero, sogghignando con aria di trionfo. Qual era Flook? E Pook? E Snook?
Moncrief mosse un passo avanti, e parlò con voce dolente. — Oggi, sento particolarmente la pressione della malasorte, ma sono sospinto dal Destino, al quale non posso sottrarmi. Dunque, chi punterà dieci sol su quella che è già una vincita sicura? Dovete solo indicare con esattezza Flook, Pook e Snook: che cosa potrebbe mai esserci di più facile? Avanti, mettete qui le vostre puntate. Ho suggerito dieci sol, ma potete anche scommettere di più, se vi pare.
— L'ultima a destra è Pook! — borbottò Wingo a Maloof.
— Anche secondo te?
Maloof si strinse nelle spalle. — Non guardavo. Non ho nessuna opinione

in proposito.

— Se sei sicuro, scommetti! — suggerì Schwatzendale a Wingo.

Wingo esitò e, prima che potesse muoversi, un signore si fece avanti e andò a deporre cinque sol di fronte alla ragazza che stava nel centro. — Questa è Pook! Datemi quello che ho vinto!

La ragazza nel centro mostrò un rubino. — Sono Flook.

— Ah, ah! — esclamò Moncrief, ritirando i cinque sol.

— Temo proprio che non sia stato attento, caro signore! Per vincere, deve guardare con molta attenzione!

Le ragazze ritornarono sui tamburi. — Avevo ragione! — disse Wingo a Maloof, con orgoglio! La ragazza che secondo me è Pook, adesso si trova sul tamburo di mezzo.

— Bravo — replicò il capitano. — Hai occhio.

— Infatti. Tutto merito della mia passione per la fotografia artistica.

Moncrief avviò di nuovo il gioco. — Ehi, presto! Giù di lì, ragazze! Lasciate che il disegno del Destino si compia!

Le ragazze eseguirono le loro evoluzioni come prima, scambiandosi e piroettando in una gran confusione di braccia, gambe e torsi agili. Finalmente si fermarono, ansimanti e sorridenti, sul davanti del palco.

— Allora! — esclamò Moncrief. — Chi di voi vuole puntare la modestissima somma di dieci sol?

Wingo si fece coraggiosamente avanti. — Scommetto un sol sull'identità di questa persona! — Mise con attenzione il denaro sulla pedana. Moncrief si chinò per guardare la moneta, — Che cos'è? L'extra per la settimana?

— Niente affatto! Considerate le circostanze, è l'unica somma che mi sento di rischiare.

Moncrief esalò un sospiro di rassegnazione. — E va bene. Come vuole. Mi dica il nome della ragazza che ha identificato.

Wingo batté un dito sul ginocchio di una delle ragazze.

— Dichiaro che questa persona è Pook! — Le prese la mano e controllò lo smeraldo sull'anello. — Ho ragione.

— Pare di sì — brontolò Moncrief. Pagò a Wingo un sol.

— Visto? Avrebbe dovuto fare una puntata più audace.

— Forse.

— Forza, non perdiamo altro tempo prezioso. Ragazze, sui tamburi, presto!

Il gioco ricominciò. Wingo decise di arricchirsi a spese di Moncrief e

puntò cinque sol. Ma questa volta, la ragazza identificata come "Pook" mostrò un anello con zaffiro e dichiarò di essere "Snook". Wingo guardò con aria cupa il suo denaro che prendeva il volo.

Di nuovo Moncrief avviò il gioco. Di nuovo le ragazze eseguirono le loro evoluzioni, si allinearono, e Moncrief chiese agli spettatori di puntare.

Myron si girò di colpo verso Schwatzendale. — Ho scoperto il trucco! La ragazza sulla destra è Pook!

— Oh? Davvero?

— Sorride, e vedo luccicare la punta del suo canino superiore destro!

— Bah! — esclamò Schwatzendale. — Sorridono tutte, e tutte hanno qualche dente che luccica! La risposta giusta non è quella!

Myron si impermalì. — Provaci tu! Sai forse distinguerle, una dall'altra?

Schwatzendale guardò le ragazze. — Credo proprio di sì.

— E allora perché non giochi?

Lui fece con la mano un gesto indifferente. — Forse lo farò, al momento giusto. Guarda laggiù, dopo i pigmei dervisci: c'è Joss Garwig con la famiglia. Inclusa Tibbet, alla quale sembri molto interessato.

Myron si strinse nelle spalle. — Non in modo particolare.

I Garwig distolsero l'attenzione dai salti dei dervisci e dalle loro canzoni baritonali. Notarono il gruppo del *Glicca* e fendettero la folla per venire verso il tendone di Moncrief. Ci fu uno scambio di saluti; poi, su domanda di Vermyra, Wingo spiegò la natura del gioco in corso. Vermyra ne rimase affascinata. Si girò verso il marito. — Sono proprio assolutamente identiche: non riesco a distinguerle. E tu?

Garwig rise, con un pizzico di presunzione. — Sono sicuro di poter trovare almeno un indizio. — Si rivolse a Maloof. — Lei ci ha già provato?

— No. Il calcolo delle probabilità è troppo lungo.

— Che uomo saggio! Spero che la fiera la diverta.

— Sì, è allegra, e ben organizzata. A quanto pare, l'unica traccia di venalità è Moncrief.

Garwig inclinò la testa, e si compiacque che il capitano avesse confermato le sue stesse opinioni.

— Le decorazioni floreali sono eleganti — esclamò Vermyra, entusiasta — e quegli intelligenti piccoli dervisci mi sono piaciuti moltissimo. Sono così decorativi!

— Io sono rimasto più colpito dai trampolieri — confessò Garwig. — Non

ne avevo mai visti prima. Camminano con grande naturalezza su dei bastoni alti quattro metri, saltano e ballano, e fanno piroette con una gamba sola! Indossano costumi variopinti: rossi e dorati, e porpora, e per coprire i trampoli portano gonne e pantaloni lunghi, come se fossero i principi di Bjorkland! Hanno eseguito le danze più incredibili: polke, tarantelle e mazurche, con precisione e grazia straordinarie. E qualche volta si sono fatti guidare dai Gran Maestri, sui trampoli da dieci metri. Li abbiamo visti ballare la quadriglia.

— È stato davvero uno spettacolo incantevole! — dichiarò Vermyra.

— Nell'insieme, la manifestazione si è mantenuta su livelli ragguardevoli — osservò Garwig.

— A parte quel volgare Tunnel dell'Amore — disse Vermyra, con una smorfia. — Sono sicura che non è affatto gradevole, con tutte quelle indegnità che accadono all'interno.

— Può darsi! — rise il marito. — Dovremmo mandare Mirl a investigare.

— Oh! — sbuffò Vermyra. — Mirl ha troppo rispetto di sé per entrare in un posto del genere.

— Mandateci me, allora! — esclamò Tibbet. — Io, di rispetto non ne ho.

— Smettila — la zittì sua madre. — Non dovresti dirlo neanche per scherzo! Un giorno, qualcuno che ammiri ti sentirà parlare così, e tu avrai sprecato la cosa più preziosa che hai.

— Quale cosa?

— Ma è chiaro: la reputazione!

— Ci penserò — promise Tibbet.

Moncrief chiese un'altra volta alle ragazze di ripetere la loro esibizione. Un signore puntò una piccola cifra sull'identità di Flook. Il rubino sull'anello dimostrò che aveva ragione.

— La fortuna è contro di me! — esclamò Moncrief, meravigliato. — Finirò per cadere in miseria, se continuerò questo gioco ancora per molto tempo! Ragazze, via! A tutta forza!

Uno dopo l'altro, gli spettatori marciarono verso il palco per deporre il denaro e identificare questa o quella delle ragazze. Qualcuno dei concorrenti vinse, più spesso dovettero arrendersi davanti al rubino di Flook, allo smeraldo di Pook, o allo zaffiro di Snook. Alcuni accettarono la sconfitta con rassegnazione, altri se la presero con la cattiva sorte, e lanciarono occhiate cupe in direzione di Moncrief, che rimase comunque imparziale. A volte

cercò di consolare la vittima del momento, assicurando che la sfortuna non dura mai per sempre e che di sicuro sarebbe stata benvenuta un'altra giocata. Uno dei concorrenti, un ufficiale civile che si chiamava Eban Doskoy, aveva già perso per tre volte di seguito, ma il fatto non fece che intensificare la sua volontà di rifarsi. Era un uomo di mezza età basso e tarchiato, con una faccia squadrata e combattiva incorniciata da corti riccioli rossastri, di certo non il tipo che accetta facilmente una sconfitta. Per tre volte puntò cinque sol per identificare Snook, ma la prima volta si trovò davanti il rubino di Flook, poi lo smeraldo di Pook, e infine di nuovo il rubino. Dopo la terza sconfitta, alzò lentamente la testa e fissò su Moncrief uno sguardo azzurro e duro come l'acciaio. — Qui sta succedendo qualcosa di strano — disse. — Qualcosa che va al di là della mia capacità di comprensione.

— Mio caro signore — rispose educatamente Moncrief — tutto si svolge alla luce del sole, come anche lei può facilmente vedere.

— Così sembra. Ma... solo per fare una supposizione... e se lei riuscisse ad aumentare le vincite grazie a qualche dispositivo meccanico?

Moncrief rise. — Mi farebbe molto piacere scoprirlo, un simile dispositivo! Anche se, naturalmente, non lo userei mai a scapito dei miei clienti.

— Ben detto! Eppure, ho notato che quando la posta è piccola, lei ogni tanto perde. Ma non succede mai, nelle altre occasioni.

Il sorriso di Moncrief si irrigidì. — È solo una coincidenza. Io sono qui, le ragazze sono lì davanti, e lei è in piedi in platea. Occupiamo i vertici di un triangolo immaginario, senza collegamenti intermedi. Come vede, i suoi sospetti sono infondati.

— E se lei, poniamo, riuscisse ad aggirare il controllo usando qualche raggio magnetico?

— Allora sarei sicuramente un uomo ricco. Dal momento che non sono ricco, o il suo raggio è immaginario, o io sono onesto. Il che è un sillogismo, nella sua forma più pura.

— Molto bene — ribatté Doskoy, con una smorfia a denti stretti. — Proviamo un'altra volta, ma usando le debite precauzioni.

— Come vuole — acconsentì Moncrief, con grande dignità.

Doskoy gli girò la schiena. Infilò delle monete in una busta, poi scrisse un nome su un pezzetto di carta, e infilò nella busta anche quello. Si girò verso Flook. — Dammi la mano sinistra, per favore.

La ragazza si strinse nelle spalle, poi gli obbedì. Sulla parte interna dell'anulare, proprio al di sopra dell'anello, Doskoy disegnò un piccolo cerchio. Poi andò da Pook e fece la stessa cosa, ma invece del cerchio disegnò una croce. Sul dito di Snook disegnò un quadrato, attraversato da una diagonale. — E adesso procediamo — disse alla fine.

— Nella busta c'è la mia posta, e il nome della ragazza che sceglierò, dopo che avrete finito le vostre evoluzioni. — Mise la busta sul palco e fece un passo indietro. — Potete incominciare.

Moncrief si rivolse a Flook, Pook e Snook. — Ragazze, è molto triste, ma abbiamo qui un uomo che dubita della nostra buonafede. Non raccoglieremo l'offesa, e procederemo proprio come al solito. Presto! Succeda quel che succeda!

— Quell'uomo non è uno sciocco — disse Schwatzendale a Maloof. — Ammetto che anch'io ogni tanto ho dei sospetti, ma poi capisco che sono solo assurdità. Moncrief non ha bisogno di trucchi, perché tiene in pugno le leggi del caso!

— E lei? — chiese Joss Garwig. — Non scommette?

— Mai dire mai! Ci sono buone possibilità che riesca finalmente a prendermi quella rivincita che rimando da tempo, su Moncrief il Cavalcatopi!

— Vuol dire che ha risolto il mistero?

— Credo di sì.

— Ci dica. Qual è il segreto?

— Aha! — Schwatzendale sfoderò uno dei suoi sorrisi obliqui. — Dovete stare attenti! Se adesso ve lo dicessi, Moncrief lo saprebbe subito!

Le ragazze si erano allineate. — È tutto come ha chiesto lei — fece educatamente notare Moncrief a Doskoy. — Adesso può procedere all'identificazione?

Doskoy fece un passo avanti, e batté il ginocchio della ragazza nel centro. — È lei quella che ho scritto nella busta.

— Bene! Vediamo! — Moncrief prese la busta, per prima cosa ritirò i dieci sol, poi estrasse il foglietto. Lesse il nome ad alta voce. — Il nostro concorrente ha indicato Flook. — Lui guardò la ragazza nel mezzo. — Se sei Flook, devi avere l'anello con il rubino, e un cerchio disegnato sull'anulare. È così?

— No! — disse la ragazza. — Io sono Pook! Ho l'anello con lo smeraldo, e una croce sul dito. Questo signore, sfortunatamente, ha sbagliato!

Doskoy le prese la mano, e guardò annichilito lo smeraldo e la croce. Si grattò la barba rossiccia, poi si rivolse di nuovo a Moncrief. — Non capisco — borbottò. — Adesso basta. Non giocherò più.

— Non rimproveri se stesso — lo lusingò Moncrief. — Io, per esempio, giudico la sua condotta molto galante e ammirevole. Non parliamone più.

Doskoy emise un suono indistinto, si girò e se ne andò, perdendosi tra la folla all'esterno.

Moncrief si girò verso le ragazze. — Di nuovo sui tamburi, prego! Abbiamo altri concorrenti che, ispirandosi a Doskoy, attendono con ansia il loro turno! Chi è il prossimo?

Schwatzendale lottò con se stesso. Era finalmente arrivato il momento? Oppure doveva prolungare l'attesa, per far maturare le cose? Si trovò a propendere prima per una possibilità, e poi per l'altra, ma alla fine fu influenzato da un detto del poeta pazzo Navarth: "Quando ti passa vicino un'occasione, afferrala al volo, prima che lei afferri te".

Schwatzendale si fece avanti. — È venuto il momento che giochi anch'io! — esclamò, rivolto a Moncrief. — Ho messo a punto un'equazione matematica, che prevede cinque puntate in successione, con la posta maggiorata ogni volta. Sarebbe questa la mia intenzione, se lei è d'accordo.

Moncrief si inchinò, con sorridente affabilità. — Caro signore, può provare la sua equazione come crede. In quale modo intende procedere?

Schwatzendale avanzò fino al palco e vi depose una certa somma di denaro. — Punto esattamente quattro sol e settantasei dinket — disse.

Moncrief corrugò la fronte e alzò gli occhi al cielo. — Ma che cifra strana! Ho quasi il sospetto che rivesta un misterioso valore simbolico!

— Può darsi — tagliò corto Schwatzendale. — Sono pronto.

— Allora forza, presto! Su, giù, ballate, ragazze! Lasciate che il denaro scorra come il vino!

Le ragazze eseguirono le loro evoluzioni e si allinearono sul fronte del palco.

— E adesso, mettiamo alla prova la sua equazione! — esclamò Moncrief. — Mi mostri una ragazza e mi dica il suo nome!

— Me lo chiedo anch'io — disse Schwatzendale, in tono pensoso. — Quale sarà? Flook, Pook o Snook? — Guardò un foglio di carta che aveva in mano. — Indicherò Flook. È la ragazza nel mezzo!

Flook mostrò il suo anello con rubino. — L'equazione funziona! —

esclamò Moncrief. — Lei ha ragione! — Pagò la somma corrispondente alla posta. — E adesso?

Schwatzendale consultò i suoi appunti. — Adesso applicherò il fattore dieci, e la posta ammonterà a quarantasette sol e sessanta dinket.

— Un'altra cifra molto particolare — sorrise Moncrief.

— Intende applicare il fattore dieci a tutte le puntate successive?

— Certo — confermò Schwatzendale. — Vogliamo proseguire, prego?

— Come desidera. — Moncrief fece un cenno alle ragazze. — Ehi! Su! Forza! Forza! Girate, via!

Le ragazze si allinearono. Schwatzendale prese la parola. — Dichiaro che Pook, con l'anello di smeraldo è l'ultima a sinistra!

Pook mostrò l'anello con lo smeraldo. Moncrief mascherò l'irritazione. — Ancora! Quant'era la posta?

— Quarantasette sol e sessanta dinket.

— Ah, si. Proprio così — sospirò il mago. — Le pagherò quarantotto sol, giusto perché sono un signore. Si tenga pure il resto.

Schwatzendale scrollò la testa. — In questo momento il rigore matematico è essenziale, per me. Tenga i quaranta dinket di resto. E adesso giocheremo un'altra volta.

Moncrief si grattò il mento. — E applicherà di nuovo il fattore dieci?

— Naturalmente. Adesso punterò quattrocento settantasei sol e nessun dinket.

Al mago caddero le braccia. Tossì e si schiarì la voce: una, due, tre volte. Sul fondo del palco Siglaf e Hunzel alzarono dei pesanti martelli e li batterono su un gong. — Oh, che peccato! — esclamò Moncrief. — Questa parte dello spettacolo pomeridiano è finito! Ma, cari spettatori, state allegri! Per i più entusiasti di voi, sta per iniziare un'altra serie di giochi! Richiamo la vostra attenzione sulla cisterna al di là del palco. È appena stata scoperta e, come potete vedere, contiene una sostanza viscida simile al fango e profonda un metro. La cisterna è il regno speciale delle nostre coraggiose ragazze klute, Siglaf e Hunzel, che mi aiuteranno a proporvi il prossimo gioco.

Vermyra divenne improvvisamente annoiata e inquieta.

— Non siamo stati qui già abbastanza? — sussurrò al marito. — È ora che ce ne andiamo!

Garwig sospirò. — Questa nuova gara sembra divertente — cercò di suggerire.

— Ma figurati! Considerata la presenza del fango, sarà la versione squallida di chissà quale fantasia erotica e malata.
— Hai ragione, cara — sospirò Garwig.
Vermyra annuì stizzosamente. — Allora, vieni. Mirl? Tìbbet? Andiamo.
— Quando volete — rispose Mirl.
Vermyra incominciò a guardare a destra e a sinistra.
— Dov'è Tibbet? Questa è proprio una seccatura! Dobbiamo andarcene, e lei sparisce!
Mirl guardò con espressione innocente da una parte e dall'altra. Poi sembrò ripensarci. — Oh, adesso ricordo! Lei e Myron sono andati via insieme.
Sua madre lo fissò a bocca aperta. — Ma come! Non mi ha detto niente! Dove sono andati?
Il ragazzino si strinse nelle spalle. — Hanno parlato del Tunnel dell'Amore, ma non posso sapere se dicevano sul serio. Naturalmente, è una possibilità. Myron ha detto che forse ceneranno fuori, e di non preoccuparvi se faranno un po' tardi.
Per un attimo, la sorpresa fu tale che Vermyra non riuscì neanche a parlare. Poi ritrovò il contegno, si girò verso Garwig e gli impartì una serie di secche istruzioni. Doveva andare subito a rintracciare i fuggitivi. Myron avrebbe ricevuto una severa reprimenda, e Tibbet sarebbe tornata sotto l'attenta tutela dei genitori.
Garwig si dichiarò d'accordo in linea di principio, ma evidenziò tutte le difficoltà pratiche del caso. Alla fine, dopo che la capacità di mediazione e il senso logico lo ebbero abbandonato, rifiutò molto semplicemente di obbedire agli ordini della moglie. — In questo caso, li troverò da sola! — gridò lei. — Costi quel che costi!
— Devi fare quel che ritieni giusto, cara — approvò Garwig.
Vermyra andò a mettersi in piedi sul bordo del viale. Guardò a destra, poi a sinistra. Alcuni dei passanti erano chiaramente di basso rango, alcuni persino un po' volgari. Uno di questi, un uomo barbuto e presuntuoso, si fermò come per chiederle di che cosa avesse bisogno. Vermyra ritornò in fretta vicino a Garwig.
— Per favore — stava dicendo in quel momento Monetici — notate come una sezione del palco arrivi proprio sul bordo della cisterna. Questa è appunto l'area di gioco.
All'altra estremità, sostenuto da un telaio metallico, c'è un gong. L'obiettivo

del giocatore è di partire dalla Base sicura alla fine dell'area di gioco, e di arrivare dall'altra parte, per suonare il gong. Lì vincerà la posta che ha messo in gioco. Ma avrà un ostacolo! A metà dell'area di gioco, starà in piedi una delle nostre valorose klute, Siglaf o Hunzel. Tenterà di impedire al concorrente di passare, per difendere il gong. Non può sferrare calci, pugni o testate, non può mordere, e neanche strangolare il concorrente. La posta minima è di dieci sol. Se il concorrente riesce a suonare il gong vince cento sol. Se abbandona il gioco, perde tutto.

"E adesso vediamo che cosa 'può' fare, invece! Può far lievitare la sua vincita fino a mille sol, se misura la sua forza contro tutte e due le ragazze klute, in coppia. Può scegliere di legare le caviglie dell'avversaria, ma in questo modo riduce la potenziale vittoria a cinquanta sol. Se sceglie sia di legare le caviglie che di bendarla, vince solo dieci sol. E se vuole legarle le caviglie e i polsi, e farla girare in cerchio, bendata, prima della campanella d'inizio, allora la vincita è ridotta a un solo sol. Questa, in breve, è la natura del gioco. Chi sarà, dunque, il primo concorrente?

Moncrief scrutò gli spettatori, ma nessuno sembrava ansioso di cimentarsi nell'impresa. Allora, si girò verso Schwatzendale. — E lei? Forse, un'equazione può aiutarla a vincere il premio!

Schwatzendale scrollò la testa. — No. A meno che non sia lei a sorvegliare il campo, invece che Siglaf o Hunzel.

Moncrief rise. — Sono troppo appesantito per un'impresa del genere, e anche troppo giudizioso! — Si guardò di nuovo intorno. — Sono deluso! Non ci sono più coraggiosi, tra il pubblico?

Dal fondo arrivò un'esclamazione perentoria. — Vacci piano! Ci sono qua io, con le mie tecniche segrete!

Un uomo tarchiato e robusto, non più giovanissimo e con la faccia rosea, si fece avanti, agitando le braccia. Evidentemente, aveva goduto degli svariati piaceri che la fiera offriva, sicché si trovava in uno stato di spirito assai elevato. La giacca era adorna di decorazioni, e sul cappello irrimediabilmente sghembo qualcuno gli aveva appuntato due piume. — State fermi! Non vi muovete! Arriva Omar Dyding, e voi conoscerete finalmente il suo segreto! — Dyding venne avanti oscillando, ma sicuro di sé. — Sono qui, e questa è la posta! — Buttò dieci sol sul piano del palco.

— Portate qui Snook, Pook o Flook, ne sceglierò una come avversaria!

Moncrief gli si rivolse con cortesia perfino servile. — Le tre ragazze che

ha nominato si riposano dopo il loro numero. Il loro posto è stato preso da Siglaf e Hunzel. Può scegliere l'una o l'altra!

— Preferisco vincere i mille sol — dichiarò Dyding. — Perché dovrei contenermi? Le affronterò tutte e due insieme, usando la mia tecnica segreta.

— Come desidera — acconsentì Moncrief. — Osserveremo il suo metodo con molto interesse.

I concorrenti occuparono i rispettivi posti. Moncrief lanciò il segnale. Dyding fece un passo avanti. Siglaf e Hunzel gli andarono incontro. Lui disse loro qualcosa, che le ragazze non ascoltarono. Siglaf gli afferrò i polsi, e Hunzel le caviglie. Lo fecero ruotare una, due volte, poi lo gettarono di peso nella cisterna. Moncrief dichiarò conclusa la gara e incamerò i soldi della posta.

Dyding arrivò con difficoltà al bordo della cisterna. Wingo catturò numerose "impressioni emotive", poi lo aiutò a scavalcare il parapetto e a rotolare per terra. Gli recuperò il cappello con un palo, mentre lui aspettava, sdraiato in una pozzanghera di fango.

Dopo un attimo, Dyding si alzò e incominciò a pulirsi; aveva perso il suo buonumore. Wingo, gentilmente, prese l'acqua da una canna del giardino e gliela rovesciò addosso. Poi azzardò comunque un commento. — Credevo che avesse un piano di attacco segreto. Forse è andato storto qualcosa.

— Mah! — borbottò Dyding. — Quelle ragazze scoppiano di salute, ma sono un po' timide. Ho cercato di parlare, e di spiegare il mio programma, ma hanno rifiutato di collaborare.

— E qual era, il programma?

— Io partivo da un'idea semplice, e naturale. Se il concorrente accarezza gli avversari, palpa loro il sedere, si impadronisce dei loro territori più intimi, li mette in imbarazzo e li confonde, poi può fare di loro quello che vuole. Questa, in generale, è la mia tattica. Provate per credere.

— Hmm — disse Wingo. — È un nuovo approccio all'arte pugilistica.

Moncrief, perso qualsiasi interesse per il gioco, chiuse le operazioni per quel giorno. Prese in disparte il capitano Maloof, e intavolò con lui una lunga conversazione. Alla fine, Maloof accettò di trasportarlo insieme alla sua troupe a Cax, sul mondo di Blenkinsop, un porto che era già nell'itinerario di viaggio del *Glicca.*

— Ho undici pellegrini a bordo — disse il capitano a Moncrief. — Rimarranno con noi fino a Coro-Coro, su Fluter. Staremo un po' stretti, fino a

quel momento. Ma in qualche modo ci arrangeremo.

Il lungo pomeriggio di Fiametta passò. Kaneel Verd, la Stella Verde, tramontò dietro l'orizzonte, e si lasciò alle spalle un tumulto di pennellate arancione e rosso corallo, spruzzato di cirri color verde mela.

Su Sweetfleur scese la sera. Due delle tre lune risalirono il cielo, gettando una pallida luce verdastra sul paesaggio. La fiera di Lalapalooza aveva chiuso i battenti per la notte, e tutto era tranquillo e silenzioso, a parte qualche ritrovo notturno buio, dove il consumo di punch Pingaree, birra di Gaedmon e vini del posto, avveniva tra voci gravi e sommesse. Al terminal dello spazioporto, le deboli luci a bordo del *Glicca* e del *Fontenoy* testimoniavano che qualcuno, lassù, vegliava.

Il tempo passò. Le lune arrivarono allo zenit e incominciarono a scendere dall'altra parte. Sulla pista di atterraggio, due figure si mossero sotto il chiaro di luna. Si avvicinarono al *Fontenoy* e si fermarono all'ombra dello scafo, stringendosi l'uno all'altro. Poi si misero a parlare, con voce bassa e triste. — È arrivato il momento — disse Myron.

— Dobbiamo dirci addio.

Tìbbet sospirò. Gli prese la mano e se la mise sul cuore.

— Senti come batte! Una settimana fa non sapevi neanche che il mio cuore esistesse. Ora che l'hai trovato, devi andartene.

— Non ho scelta. Mia madre e tuo padre mi bandiranno dal *Fontenoy,* e il capitano Maloof non accetterà mai di imbarcarti sul *Glicca,* neanche se i tuoi genitori fossero d'accordo.

— Il che mi sembra improbabile.

— Una volta sognavo che la mia prozia Hester mi lasciasse la sua nave spaziale, dopo una o due crociere — disse Myron in tono pensoso. — Se mai dovesse succedere, rintraccerò il *Fontenoy* e ti verrò a prendere.

Tibbet rise, con un pizzico di tristezza. — Semplici fantasticherie! Carine, però. — Guardò su nel cielo, e per un attimo seguì il corso delle lune. Poi disse con dolcezza: — Non dimenticherò questa notte. Mai, finché avrò vita. — Si raddrizzò, e buttò indietro le spalle. — Ora è meglio che vada, prima di mettermi a piangere.

— Vengo con te. Se ci saranno tuoni e lampi, li prenderemo insieme.

Si avvicinarono alla scaletta. C'era qualcuno, seduto al buio, sull'ultimo gradino in alto. — Vi aspettavo — disse Mirl.

— Siamo arrivati, alla fine — rispose Tibbet. — Com'è, l'atmosfera,

all'interno?

— Sopportabile. Si sono preoccupati, ma senza arrivare all'isteria. — Il ragazzino si alzò in piedi, e schiuse il portello d'ingresso. Myron e Tibbet lo precedettero all'interno.

Joss Garwig e Vermyra erano seduti fianco a fianco sul divano. — Allora! — gracchiò Garwig. — Finalmente vi siete decisi a tornare.

Tibbet si sforzò di sorridere. — Ebbene, sì. Eccovi la figlia dispersa, che aspetta la giusta pena.

Garwig guardò Myron. — Lei non ha niente da dire?

Myron scrollò la testa. — Niente. Se non che è stata una bellissima fiera, e che non la dimenticherò mai.

Tibbet raggiunse in fretta il divano, per abbracciare e baciare sua madre. — Spero che non vi siate preoccupati troppo.

Vermyra sospirò. — Gli anni sono passati troppo in fretta, anche se ho cercato di trattenerli. Non sei più la mia bambina.

— Forse no. Almeno, non del tutto.

Vermyra si alzò in piedi. Guardò Myron. — Immagino che la cosa finisca qui, per lei?

— Il *Fontenoy* sta per ritornare a Duvray, su Alcydon — rispose lui, in tono pacato. — Il *Glicca* è diretto a Cax su Blenkinsop, e poi chissà dove.

Vermyra annuì con aria grave. — È esattamente quello che mi aspettavo di sentire.

Myron sentì di non avere a disposizione le parole adatte per esprimere ciò che provava. Si girò e si incamminò verso il portello di uscita. Tibbet lo seguì, fino al primo gradino della scaletta. Si baciarono. — Forse non ci rivedremo più — disse lui, dopo un attimo. — La Dominazione è un posto molto grande.

— In un certo senso, sì. Ma in un altro, è molto piccola.

— Sembra immensa quando non si va nella stessa direzione.

— Puoi scrivermi al Museo di Tutte le Arti di Duvray — disse Tibbet. — Se non sentirò più niente di te, saprò che mi hai dimenticata.

9

Al mattino, la nave spaziale *Fontenoy* era sparita dalla pista. Il *Glicca* scaricò la merce, poi salpò da Sweetfleur su una rotta che lo avrebbe portato prima a Pfitz Star e alle quattro stazioni di Mariah, poi a Coro-Coro e finalmente a Cax, su Blenkinsop.

I sei nuovi passeggeri portarono subito sulla nave una grande animazione. La plancia risuonò di risate e di scherzi, oltre che di conversazioni su livelli ben più seri. Wingo discusse gli aspetti della propria filosofia, e Maloof non lesinò qualche arguta e ironica osservazione. Myron parlò dei suoi trascorsi di capitano della nave spaziale *Glodwin,* e alla fine perfino Hunzel e Siglaf, seppure a fatica, si degnarono di accorgersi della sua esistenza. Solo Schwatzendale sembrava pensieroso, e rimase seduto in un angolo della plancia, in sardonico silenzio. Le tre ragazze, come sempre, sembravano gaie e felici, e perfettamente a loro agio nel nuovo ambiente. Indossavano dei modesti abiti azzurri con il colletto bianco, calze e scarpe bianche, e piccoli cappellini candidi. Avevano un'aria così linda e pulita che veniva voglia di mangiarle. I pellegrini le vedevano per la prima volta, e rimasero molto colpiti. Rimasero in piedi a piccoli gruppi, a guardare di quando in quando verso di loro e a borbottare commenti.

L'unica eccezione fu il grasso Cooner, con le guance rosa e gli occhi da cane. Per quanto ingenuo e molto bigotto, Cooner sapeva essere una miniera di allegria e non si vergognava di niente. Vide le ragazze sedute al tavolo da pranzo, attraversò lentamente la plancia e sistemò l'ampio fondoschiena su una sedia. Con bonomia perfino esagerata, diede il benvenuto alle ragazze a bordo del *Glicca,* e giurò che si sarebbe dato da fare per rendere il loro viaggio allegro e memorabile. Le ragazze, dopo un attimo di attonita meraviglia, risposero con molta educazione. Lui allora si spinse oltre. Con voce sonora, interrotta da qualche breve risata e da un certo numero di digressioni intime, si identificò come un "individuo unico e dalla personalità prismatica".

— Interessante! — esclamò una delle ragazze. — Non abbiamo mai visto

niente del genere.

Cooner ostentò indifferenza. — A casa mi conoscono come un vero "coda azzurra", che significa una persona dalla competenza assolutamente dinamica.

— Meraviglioso! — commentarono le ragazze.

— Ma voglio dirvi di più: all'adunanza annuale, ero giudice per il salto in alto femminile senior, e ho diretto le genuflessioni classiche alla Casa Nobile.

— Ma davvero? — esclamarono le ragazze. — Straordinario.

Cooner sorrise e annuì. — E ora ditemi, chi di voi ragazze vuole imparare alcuni dei nostri più interessanti usi e costumi? Vi insegnerò i Dieci Ditirambi, e la Cerimonia di Purificazione, se non avete nulla in contrario a un'abluzione senza veli. Senza cadute di gusto, naturalmente.

Da Siglaf arrivò un rauco richiamo. Le ragazze abbandonarono il tavolo e la raggiunsero in fondo alla sala, dove lei disse loro poche parole concise. Cooner le sorvegliò, corrugando le sopracciglia per il dispiacere. Fece per seguirle, ma arrivò Wingo e si sedette al suo tavolo.

— Vedo che d'un tratto hai sviluppato una grande ammirazione per le nostre tre compagne di viaggio! — disse Wingo.

— Certo! — dichiarò Cooner con un pizzico di arroganza. — Sono sincere e modeste. Meritano il mio aiuto incondizionato!

— Capisco. Quale delle tre ti ha colpito più di tutte le altre? Snook? O Pook? O forse è Flook?

— Non lo so — rispose Cooner con aria afflitta. — Sono tutte molto graziose.

— Sei molto coraggioso! — osservò Wingo. — Hai notato Siglaf e Hunzel? Sono klute delle Colline Aride, e hanno osservato ogni tuo movimento.

— Ne hanno il diritto — replicò Cooner con orgoglio.

— Posso benissimo concedere loro questo privilegio.

— Aha! — esclamò Wingo. — Non sospetti la verità?

— Che cosa vorresti dire?

— Sei il topolino che annusa il formaggio di una trappola molto sinistra!

La baldanza di Cooner incominciò a diminuire. — Perché?

— Supponiamo che, nella tua innocenza, tu commetta un'infrazione al codice di interazione sessuale dei klute. In questo caso o Siglaf o Hunzel, o entrambe, ti pretenderebbero in matrimonio. Il capitano Maloof sarebbe

obbligato a eseguire il rituale, e tu ti ritroveresti di colpo a dare un nuovo significato alla tua esistenza.

— Ma è ridicolo! — ansimò Cooner.

— Può darsi — ammise Wingo. — Le donne klute sono assolutamente stimabili, ma forse tu hai altri progetti.

— Certo! Sono qui per un importante pellegrinaggio!

Wingo non aggiunse altro. Cooner rimase per un attimo immobile, poi, dopo un'occhiata furtiva al resto della sala, tornò silenziosamente alle sue stanze, dove lesse diciotto pagine del libro delle Verità Supreme.

Passò del tempo. Gli occupanti della nave adottarono gradualmente il ritmo che sembrò loro più congeniale. Flook, Pook e Snook impararono a ignorare la cupa disapprovazione delle ragazze klute, e spaziarono all'interno della nave come un trio di gattini giocherelloni. La loro capacità di organizzare scherzi sembrava illimitata. Giocando con Cooner a moscacieca lo chiusero nella latrina di poppa, dove rimase finché le sue grida non attirarono finalmente l'attenzione di Kalash. Con Wingo adottarono una tecnica diversa: lo sommersero senza preavviso con i loro giovani corpi femminili, gli sedettero in braccio, gli baciarono il naso e gli arruffarono le rade ciocche di capelli gli soffiarono nelle orecchie finché non promise di servire dolci di nocciole e gelato alla crema. Tesero un'imboscata anche a Schwatzendale: lo accarezzarono, gli salirono sulla schiena, lo baciarono e dichiararono che era così carino da spingerle a mettergli un collare ricamato e a tenerlo come animale da compagnia. Schwatzendale le abbracciò con aria benevola, diede loro un buffetto sul sedere, e disse che il programma gli piaceva, a patto che pensassero a dargli da mangiare bene, a tenerlo pulito, e a fargli fare un po' di ginnastica tutti i giorni. — Ma certo! — esclamarono loro ridendo. Sarebbero andati tutti sulla spiaggia di Sha-la-la, e gli avrebbero lanciato i pezzi di legno perché lui corresse a prenderli.

Siglaf e Hunzel sorvegliarono l'antifona con cupa disapprovazione, borbottando di tanto in tanto qualcosa tra di loro. Moncrief si dimostrò più tollerante. — Così va il mondo! — disse alle ragazze klute. — La marea, prima di risalire, si abbassa sempre. L'acqua è sempre la stessa, ed è ora che il povero vecchio Moncrief veleggi tranquillo verso il riposo.

Siglaf ruotò su se stessa, e fissò Moncrief con occhi duri e sottili come lame. — Prima che veleggi troppo lontano — disse con voce asciutta — e prima che il tuo riposo diventi troppo tranquillo, sarà meglio che ci paghi

quel che ci devi. Abbiamo aspettato anche troppo.

Intervenne anche Hunzel. — Lo sappiamo che sei più felice quando imbrogli qualcuno e gli togli tutto il suo denaro, ma non vogliamo che provi questo piacere a spese nostre. — Parlarono entrambe con toni bruschi e senza preoccuparsi del decoro. Non si accorsero neppure che la porta dell'ufficio dell'agente di commercio era socchiusa.

— In questo momento non abbiamo neanche un soldo — proseguì Siglaf. — È una vergogna!

Moncrief alzò la mano, sorridendo. — Signore, signore! Basta con le discussioni! I vostri fondi sono al sicuro.

— Mah! — dubitò Hunzel. — I nostri fondi non sono che numeri su un taccuino che nessuno ha il permesso di leggere! Come puoi aspettarti che ti crediamo?

— Vuoi che mendichiamo per le strade? — insisté Siglaf con forza. — Pagaci subito quello che ci spetta!

— Tutto a tempo debito — disse Moncrief. — Non posso fare niente finché non avrò eseguito la chiusura del bilancio.

— Lascia perdere il bilancio! Dacci i nostri soldi!

— Non è così semplice — spiegò Moncrief. — Prima devo calcolare le vostre spettanze. Poi, da questa somma, devo dedurre i costi: le spese di trasporto, di alloggio, di vitto, e via dicendo. Quel che rimane si chiama chiusura di bilancio.

Siglaf non nascose l'irritazione. — E allora chiudilo, e pagaci quel che rimane!

— Non si può! — spiegò Moncrief. — Come sapete bene, per ragioni di sicurezza, le registrazioni sono effettuate con un codice segreto. E il codice segreto, non può essere decodificato senza l'impiego di tempo e fatica.

— Non mentire! — gridò Hunzel. — Noi conosciamo la verità! Hai rischiato al gioco più di quello che avrebbe fatto un uomo di buonsenso! E adesso che hai buttato i soldi al vento non c'è rimasto niente. Non è vero?

— In un certo senso, sì. Intendo raccogliere qualche mancia, e liquidare le proprietà strada facendo. Quando raggiungerò il totale complessivo, allora sarà venuto il momento di considerare anche i vostri crediti. Non possiamo agire in un'atmosfera di isteria: i calcoli sono complessi.

— In questo caso, dovresti incominciare a lavorarci da subito.

Lui parlò con grande dignità. — In questo momento sto progettando una

nuova serie di spettacoli per la compagnia, e non posso distrarmi.

Entrambe le ragazze klute si lasciarono sfuggire una piccola risata amara. — Quale compagnia? — chiese Hunzel. — Tu vivi nel passato.

Moncrief si strinse nelle spalle. — Vedremo — replicò, indifferente. — Ora potete andare. State disturbando la mia siesta.

— Bene! Era appunto questa, la nostra intenzione!

— Non illuderti di rimanere qui al sicuro, mentre noi ci disperiamo perché i nostri fondi hanno preso il volo! — aggiunse Hunzel. — Una volta sbarcati a Cax, faremo in modo che tu sia rinchiuso nel campo di lavoro dell'isola di Aquabelle!

Moncrief non disse niente. Le ragazze klute si allontanarono a grandi passi.

Pochi minuti più tardi, Myron sbucò dal suo ufficio. Le ragazze klute si erano ritirate nelle loro stanze e la plancia era immersa nel silenzio. Flook, Pook e Snook sedevano al tavolo da pranzo, e sfogliavano l'album di "impressioni emotive" di Wingo. I pellegrini si erano riuniti nella stiva di carico, dove stavano provando un ciclo di esercizi spirituali. Moncrief era ancora seduto in un angolo della sala. Quando vide Myron lo chiamò con un cenno, e lui gli andò vicino.

Moncrief indicò la porta del suo ufficio. — Immagino che avrai sentito la mia discussione con le ragazze klute, è così?

— Sì, infatti. Ero pronto a intervenire, se necessario.

Moncrief rise. — Per fortuna, la faccenda non è diventata troppo seria. Sono arrivate, hanno impostato la loro sfida, hanno sollevato un gran polverone, e poi alla fine si sono ritirate docilmente nelle loro stanze.

— Mi ha molto colpito il suo autocontrollo — confessò Myron. — La minaccia di essere internato in un campo di lavoro non sembra che la preoccupi molto.

Moncrief si strinse nelle spalle. — Sono come un vascello ben equipaggiato che solca l'oceano della vita, incurante dei venti, delle onde o della tempesta. Per la maggior parte, i miei viaggi sono tranquilli.

— Anche quest'ultimo?

Moncrief abbozzò una smorfia. — Sono scivolato in una serie di investimenti poco saggi. Ho perso anche i fondi che Siglaf e Hunzel speravano di avere per sé. E questo le rende infelici.

— Ho sentito Hunzel insinuare che lei ha rischiato troppo al gioco — disse Myron.

Moncrief sospirò. — Non si può proprio ragionare, con una donna in collera. E comunque, non avendo più denaro, non ho niente da perdere. È una specie di liberazione.
— Un'altra piccola questione — ribatté il ragazzo. — Il capitano Maloof insiste perché le quote di viaggio vengano pagate in anticipo. Ma nei miei libri non ho ancora trovato traccia di questo pagamento, né da lei né da nessuno della sua troupe.
— Ho preso accordi speciali con il capitano Maloof — rispose Moncrief, in tono vago. — La mia quota verrà pagata con il denaro che raccoglierò su Mariah e a Coro-Coro, su Fluter. Le donne klute dovranno organizzarsi per conto loro.
— E le altre tre ragazze?
L'espressione di Moncrief divenne dolente. — Sono le due klute ad avere in custodia le altre tre. Quindi, spetta a loro pagare i costi e le quote di viaggio.
— Ma è lei il capo della troupe! — esclamò Myron, perplesso.
Moncrief sospirò di nuovo. — Flook, Pook e Snook sono vincolate alle klute per quattrocento sol ciascuna. Le klute sono autorizzate a controllare i loro guadagni finché il debito non sarà completamente estinto, il che non succederà mai. Così, a Cax le klute venderanno le carte a qualche ricco mercante per un prezzo esorbitante. Le ragazze verranno portate in qualche palazzo dello Skyland, scompariranno nell'harem e non se ne saprà più nulla.
— Non riesco a crederci! — disse Myron, sbalordito.
— Eppure, è così che funzionano le cose su Blenkinsop. I mercanti possono fare come vogliono.
— Ne parla come se fossero mercanti di schiavi, ma la schiavitù è proibita!
— I vincoli e la schiavitù in genere si equivalgono, ma i vincoli a volte si possono sciogliere.
— Oh — commentò Myron. — Si sarebbe dovuto fare qualcosa già da molto tempo.
— Facile a parole! I vincoli ormai ammontano a milleduecento sol complessivamente. Io non ce l'ho una somma così. E tu?
— Non ce neanche in tutta la nave.
— Ed esiste una seconda questione: anche se io avessi il denaro, le klute non sarebbero di certo obbligate ad accordarsi con me. Solo le ragazze stesse possono liberarsi dei vincoli, pagando le klute. Altrimenti, le klute hanno il

diritto di fare come vogliono.

Myron si sentì cadere le braccia. — Non capisco come possano succedere cose del genere!

— Oh, è molto semplice. Nel mondo di Numoy, nella valle di Enders, ci sono molti istituti che si occupano di bambini dispersi. Il più grosso è la Fattoria degli Orfani della valle di Enders, sotto alle Colline Aride. Siglaf e Hunzel lavoravano nel refettorio, e hanno rivenduto le carte delle ragazze. Hanno lavorato con la troupe per due anni, ma adesso, appena sbarcheremo a Cax, venderanno i vincoli a qualcun altro. Così, saranno abbastanza ricche da ritornare alle Colline Aride di Numoy.

— È davvero vergognoso!

— Sono d'accordo — confermò Moncrief.

Un'ora più tardi Myron andò da Maloof, che stava da solo in sala comandi, e gli raccontò tutto quello che aveva saputo da Moncrief.

Per un po', Maloof rimase immobile. — È una situazione orribile — disse alla fine.

— Non possiamo intervenire in qualche modo? — chiese Myron.

— Oh, certo. Possiamo intervenire in decine di modi. Ma dubito che ce ne sia uno davvero legale.

Myron e il capitano rimasero in silenzio, a fissare fuori dall'oblò, nello spazio. — Cax è ancora lontano — disse alla fine Maloof. — Ci penserò.

Dopo un po', i pellegrini ricominciarono con i loro giochi, e misero come posta dei piselli. Senza più pressioni finanziarie, e soprattutto senza il denaro di mezzo, incominciarono a giocare con molta più scioltezza. Si presero tutto il tempo per analizzare il gioco, valutare le tattiche dei flussi posizionali e calcolare il peso di quegli incrementi di energia che in precedenza erano stati considerati troppo triviali per godere di qualche considerazione. Alle luce delle nuove conoscenze, si confidarono reciprocamente che forse alla fine erano arrivati a capire i trucchi di Schwatzendale, ed espressero le strategie con le quali lo avrebbero sconfitto, se lui avesse osato giocare di nuovo con loro.

Dopo un po' di giorni trascorsi a ripassarsi piselli l'uno con l'altro, i pellegrini individuarono una nuova valuta che consisteva, come prima, in una serie di fiches. Le fiches erano piccoli dischetti di legno e a ciascuna corrispondeva uno dei sacchetti chiuso all'interno delle loro preziose casse.

Il gioco raggiunse subito gli antichi livelli di coinvolgimento. Ormai i

pellegrini erano convinti della propria esperienza e fiduciosi nelle capacità finalmente acquisite, e a molti bruciavano ancora le sconfitte impartite loro da Schwatzendale. Ringalluzziti, lo sfidarono a unirsi al gioco, nella speranza di rifarsi di tutte le perdite precedenti.

Schwatzendale finse la massima riluttanza. — Fiuto una trappola! Avete raffinato le vostre tecniche al punto che il mio occhio non coglie più che sottigliezze minime! I vostri bluff sono micidiali! Siete diventati i demoni del *doppio-moko!*

— Ma no! È un'illusione! Siamo sempre il branco di dilettanti che eravamo!

— Davvero? — chiese lui, come se incominciasse a sentir vacillare le proprie risoluzioni.

— Certo! Ci puoi contare!

— Qual è la posta? Vi ho già vinto tutto il denaro liquido.

— Usiamo qualcosa di ancora più prezioso del denaro liquido — dichiarò Zeitzer. — Usiamo dei dischetti di legno, come se fossero delle monete. E ciascuno dei dischetti rappresenta una certa quantità di materiale sacro, che vale almeno un sol, e magari anche dieci, alla Base di Impy.

Schwatzendale rispose con uno dei suoi gesti più pittoreschi. — Per chi mi avete preso? Per un idiota? I vostri dischetti non hanno alcun valore, se non so che cosa rappresentano. Se dovessi vincerne qualcuno dove vado a farmeli cambiare in denaro contante? E quando? E da chi?

Zeitzer rispose con molta riluttanza. — Non è chiaro? A capo Pallorquin ci saranno centinaia di pellegrini che hanno dimenticato di portare l'attrezzatura adeguata. Noi forniremo il necessario a un prezzo di favore, e il prezzo di favore sarà soggetto alle regole di mercato, com'è naturale. Ed è appunto questo prezzo che determina il vero valore dei dischetti di legno.

Schwatzendale esitò, attratto dalla seduzione del gioco. Ebbe nostalgia degli improvvisi e trionfali colpi di genio, delle intuizioni improvvise, fulminanti come colpi di sciabola, e dei gemiti dei pellegrini colpiti. E, alla fine accettò di sedersi al tavolo per una mano o due, per vedere come andava il gioco.

Zeitzer, che era un uomo dalla coscienza limpida, alzò un dito per esprimere un avvertimento. — È giusto che tu sappia che non siamo più ingenui come prima. Alcuni di noi hanno imparato le basi del gioco. Sei disposto a rischiare ugualmente?

— Ormai mi sono impegnato — rispose Schwatzendale.
— Mi sentirei un vigliacco ad alzare bandiera bianca.
— Allora incominciamo!
Per un po', Schwatzendale giocò con grande modestia, complimentandosi con gli altri per i loro miglioramenti, ma alla fine si lasciò contagiare dallo spirito del gioco e la sua naturale esuberanza ricominciò ad affiorare. I suoi "diabolos!" rimbalzarono come palle di ferro, e al grido di "Forza Gehenna!" i suoi bluff fecero piazza pulita degli avversari. Alla fine i pellegrini rimasero seduti senza parlare, spogliati di tutte le fiches e di tutto il denaro, e di sicuro il gioco sarebbe giunto a una tristissima fine, se non fosse stato per una circostanza del tutto imprevista. Moncrief era passato accanto al tavolo già una volta o due, guardando con benevolo disinteresse. Quando sembrò che le cose fossero giunte alla fine, si sedette, e chiese con umiltà il permesso di sfidare il vincitore. Il permesso venne prontamente accordato, e la partita ricominciò. All'improvviso, le cose si misero male per Schwatzendale. I suoi "diabolos" si affievolirono, e i bluff vennero spazzati via come sbuffi di fumo. Schwatzendale sopportò le avversità con grande stoicismo, e le contro offensive inflissero solo danni minori. Il suo gioco tattico spinse più volte Moncrief al sorriso, e lo incitò a rispondere con sempre nuove combinazioni.
Dopo due ore di gioco sfibrante, Moncrief aveva vinto tutte le fiches di Schwatzendale. E avrebbe sicuramente continuato, se quest'ultimo non avesse chiesto una pausa.
— Mio caro ragazzo, perché fermarsi sul più bello? — lo sollecitò scherzosamente lui. — Adesso, il gioco è finalmente entrato nel vivo! Apri il portafoglio e tira fuori qualche sol! Vale la pena di continuare!
Schwatzendale sorrise e scrollò la testa. — Ho esaurito la mia esca.
Moncrief sollevò le sopracciglia. — Quale esca? Spiegati meglio, per favore.
Schwatzendale esitò, poi scrollò debolmente la testa.
— Tutto considerato, è meglio lasciar correre.
Moncrief non era tipo da lasciar correre. — Avanti, ragazzo! Parla! Tra di noi non ci devono essere misteri!
Schwatzendale si strinse nelle spalle. — Come vuoi. Sospetto che le fiches siano assolutamente prive di valore, dal momento che forse ne acquisteranno uno solo alla Base di Impy, che non è nel nostro itinerario. Per questo, le ho usate in maniera più produttiva. Ho giocato, con grande cura, perdendone

poche per volta, utilizzandole per osservare e analizzare il tuo gioco in dettaglio.

Moncrief si appoggiò all'indietro sulla sedia. — Ah, ah! Un piano davvero ingegnoso... che io naturalmente avevo già capito. In risposta, ti ho mostrato solo qualche trucco molto infantile, e una serie di tecniche fuori moda... che tu hai seguito affascinato!

— Infatti — confermò Schwatzendale.

— Ora mi chiedo a che cosa miri — continuò Moncrief —... se davvero, come dici, non vuoi più giocare.

— È possibile che giochi — ribatté Schwatzendale, in tono molto serio. — A patto che la posta non sia rappresentata da dischetti di legno o da altro materiale religioso.

Moncrief si batté il mento con l'indice bianco. — E in questo caso, che cosa proponi?

— Il denaro mi sembra la scelta più utile.

Moncrief sorrise languidamente. — Questa è una frase degna del buon Barone Bodissey! Al momento, le mie finanze sono in uno stato di grave dissesto, a causa di una serie di sciagurate speculazioni.

— Devo dedurne che sei privo di fondi?

— Appunto. Ma non sono privo di risorse, dal momento che la troupe in sé può considerarsi un valore.

Schwatzendale lo guardò perplesso. — In che modo una troupe può essere usata come posta in gioco al tavolo verde?

— In modo indiretto. In pratica ti propongo, usando la troupe come garanzia, che tu mi anticipi, diciamo... un migliaio di sol. Questa sarà la cifra di esordio, e così giocheremo su basi equivalenti.

Schwatzendale si grattò il mento e ci pensò. — È una proposta che richiede un'attenta valutazione.

Moncrief spinse da parte i dubbi con un cenno. — Non ce n'è bisogno! Ci ho già pensato io, e la proposta è eccellente!

— Questo lo dici tu! E se io perdo tutta la mia posta?

Moncrief sorrise e si strinse nelle spalle. — C'è bisogno di chiederlo? Ti restituirei immediatamente i mille sol, mi riprenderei la troupe, e userei la vincita per darti la rivincita.

Schwatzendale storse la bocca in una smorfia di disgusto. — E se vinco io? Che cosa succederà allora?

— Tscha! — esclamò Moncrief, gonfiandosi. — Non perderò affatto.
— Prendiamo in considerazione anche questa ipotesi impensabile — insisté Schwatzendale. — Supponiamo che io vinca il gioco e il denaro della posta, e che acquisti dunque il controllo sulla troupe, con tutti gli annessi e connessi. Dico bene?
— Un'ipotesi remota, naturalmente. Ma corretta, certo.
— Potrei dunque controllare anche le prestazioni di Flook, Pook e Snook. Giusto?
Moncrief rise, indulgente. — Ora incomincio a capire i tuoi piani. Ma le conclusioni, purtroppo, non sono corrette!
— Ah, no?
— No. Siglaf e Hunzel stanno per abbandonare la troupe, e porteranno le ragazze con loro.
— Com'è possibile? — indagò Schwatzendale.
— Non è più un mistero. Flook, Pook e Snook sono legalmente vincolate alle due klute, che custodiscono i loro documenti. Devono obbedire a loro, finché il vincolo non sarà completamente estinto.
Schwatzendale si appoggiò di scatto all'indietro. — Questo è un fulmine a ciel sereno! — Dopo un attimo, un nuovo pensiero gli attraversò la mente. — Ma allora, la troupe a cui assegni un così alto valore, è solo una conchiglia vuota! Comprende solo te!
Moncrief parlò con grande sussiego. — E include la mia reputazione, un vastissimo repertorio, gli spettacoli, i costumi, le formule, le composizioni musicali, un'immensa dose di buona volontà, e tutta la ricca esperienza che ho accumulato in questi anni.
Schwatzendale scosse tristemente la testa. — Queste sono parole a vanvera. Io voglio dirigere la troupe com'era ai vecchi tempi! E tu dovrai essere di nuovo Moncrief, il famoso Cavalcatopi, per farci guadagnare soldi a palate! Dovrai cavalcare come un indemoniato, senza risparmiare energia. Io raccoglierò le puntate, e pagherò le vincite, contando ogni dinket. Non ci saranno trucchi, né fughe nella notte, e neanche la necessità di travestirci da vecchie per sfuggire ai ruffiani che abbiamo truffato!
— Ma che cosa dici? — esclamò Moncrief. — I Cavalcatopi erano modelli di rettitudine, sotto ogni punto di vista!
— Non sempre — obiettò Schwatzendale. — Conosco qualcuno a cui sono stati sottratti con l'inganno quarantasette sol e sessanta dinket, a un gioco

chiamato Cagliostro. Quel qualcuno ha identificato il truffatore come Moncrief il Cavalcatopi, e gli ha giurato vendetta!

Moncrief liquidò l'aneddoto con un sospiro stanco. — Ai tempi d'oro ho sentito mille malignità. Ormai è passata molta acqua sotto i ponti, la questione è vecchia e il tempo dei topi è finito.

— E invece dovrebbe tornare! Ai giocatori piacciono le fanfaronate, e li aiutano ad aprire il portafoglio. Tu sei ancora bravissimo nei trucchi di abilità, e mi sembri incredibilmente agile, per una persona della tua età.

Moncrief fece una smorfia e aprì bocca per parlare, ma Schwatzendale lo anticipò. — Hai parlato di un migliaio di sol, e concordo sul fatto che è un'ottima somma! Ma adesso dobbiamo lasciar perdere la fantasia e parlare di cose reali. Nella mia cassetta di sicurezza ci sono meno di duecento sol. Ne posso mettere in gioco, al massimo, un centinaio. Devono bastare.

— Starai scherzando! — esclamò Moncrief. — È una cifra ridicola!

— Non è molto più ridicola del tuo piano! Pensaci! Se vinco, perdo. E se perdo, perdo ancora di più. Non mi sembra proprio una proposta corretta.

Moncrief si alzò stancamente in piedi. Guardò in giù verso Schwatzendale. — Capisco — disse. — Dunque, il mio suggerimento è impraticabile. Dimenticalo. — E se ne andò a grandi passi dalia sala.

A bordo del *Glicca,* secondo la pratica comune, l'unità diurna era arbitrariamente divisa in dodici ore di giorno, seguite da dodici ore di notte. Quando la nave partiva da un porto di scalo, il computer di bordo aggiustava l'orario sulla nave con piccole variazioni giornaliere per eccesso o per difetto, in modo che all'arrivo nella destinazione successiva il tempo a bordo fosse in sincronia con quello locale, e i viaggiatori sbarcassero senza problemi di fuso orario.

I giorni trascorrevano in monotona successione. Circa a metà del viaggio, Schwatzendale notò un cambiamento curioso nell'umore dei pellegrini. Di tanto intanto si raccoglievano in piccoli gruppi, bisbigliavano tra loro e ridacchiavano, girando le facce miti verso di lui, quando passava. Un paio di volte li sorprese addirittura a sghignazzare, schioccare le dita e battersi l'un l'altro manate sulla schiena, anche se al suo arrivo tutti divennero improvvisamente serissimi.

Un giorno, Cooner attraversò dondolando la sala e si sedette accanto a lui, schiarendosi la gola. Guardò a destra e a sinistra, per assicurarsi di non essere udito da orecchie indiscrete. Poi chiese: — Ti piacerebbe sapere qualcosa di

interessante?

— Certo. Perché no? — replicò Schwatzendale.

Ancora una volta, Cooner si guardò oltre la spalla. — È un'informazione di natura semiconfidenziale.

Schwatzendale lo guardò imperturbabile. — Che cosa vuoi dire, esattamente?

Cooner sogghignò. — Che è una notizia solo per pochi eletti. Capisci?

— Molto bene. Se sono anch'io tra gli eletti, ti ascolto.

Cooner si sporse in avanti e gli batté un dito sul ginocchio. — Alcuni dei pellegrini, mi dispiace dirlo, hanno fatto qualcosa che si può considerare irregolare.

— Che cosa, di preciso?

— Hanno organizzato un tavolo da gioco all'angolo della stiva di carico di poppa. Si divertono con un nuovo gioco, che trovano molto stimolante.

— È forse irregolare, ma dubito che qualcuno protesterà, a meno che non danneggino il carico.

— Oh, no. Sono stati tutti molto attenti.

— E allora perché me ne parli?

— Per una ragione molto semplice. Loro pensano che forse ti piacerebbe unirti al gioco.

Schwatzendale sogghignò. — Ho già vinto tutto quello che avevano. Che cosa usano come posta in gioco?

— Quello che usavano prima. Hanno distribuito nuove fiches, relative al contenuto delle altre casse.

— Fantastico! Credevo che quelle vecchie riguardassero *tutte* le casse.

— Oh, no... saremmo stati degli incoscienti! Abbiamo rischiato solo un terzo delle nostre sostanze. Queste nuove fiches rappresentano altre tre casse.

— Che cosa trasportate di così prezioso, lì dentro?

Cooner increspò le labbra. — Siamo membri della Setta Clantica, certo, ma siamo anche sensibili alla fame, alla sete, al dolore, alla fatica, e alle miserie umane. E, soprattutto, speriamo di ritornare a casa, dopo il nostro pellegrinaggio. Per poterci permettere tutto questo, dobbiamo prendere qualche iniziativa pratica.

— Bravi — approvò Schwatzendale. — Ma che cosa c'è nelle casse?

Cooner espresse con le mani un guizzo di leggero disappunto. — È necessario che mi spieghi. Quando i pellegrini arrivano alla Base di Impy, a

molti mancano articoli di importanza basilare. Noi portiamo i rifornimenti, debitamente preparati e benedetti, che venderemo a dieci sol e più per pacco. La faccenda è un po' prosaica, ma dal momento che non abbiamo fondi, speriamo di poter condividere le ricchezze di altri fratelli più fortunati.

— Siete certi di riuscire a vendere il vostro materiale?

— Sicuramente! Andrà a ruba! Quando arriveremo alla Base di Impy, potremo contare su una montagna di fondi.

— E allora, perché volete che giochi con voi?

Cooner rise, ingenuamente. — Non è chiaro? Pensa all'ultima volta che abbiamo giocato insieme! Sei arrivato come un orco, e ci hai portato via tutte le fiches. Ora speriamo di riprendercele.

— Avete scelto l'uomo sbagliato. Le fiches non avevano alcun valore, per me. Così le ho lasciate vincere a Moncrief.

Cooner proruppe in un'esclamazione sconsolata. — E non ne hai più neanche una?

Schwatzendale rispose con un gesto magnanimo. — Posso rivincerle quando voglio. Il vecchio ciarlatano ha perso il suo smalto. Andiamo, fammi vedere il gioco.

D'un tratto, Cooner sembrò precipitare nell'incertezza.

— Dobbiamo fare le cose con calma, da gentiluomini. Non vale la pena di correre. Magari, i miei compagni non sono ancora pronti.

— Se non sono pronti loro, sono pronto io! — Schwatzendale balzò in piedi. — Prima devo studiare il gioco, per favore indicami dove posso trovarli.

Cooner esitò ancora. — Avrai bisogno di denaro.

— Ci fermeremo nella mia cabina. Se vuoi puoi accompagnarmi, altrimenti troverò la strada da solo.

Cooner si mosse, con passo pieno di sussiego.

Alla fine, Schwatzendale sbottò: — Che cos'è? La marcia per il funerale del padre priore? Cammini come un gufo con il mal di pancia! Andiamo, andiamo! Un po' più di brio!

Cooner si fermò e lo sbirciò da sopra la spalla. — Sei stanco? Forse dovresti fermarti a riposare.

— Non sono stanco.

— A volte, un po' di ritardo può fare piacere.

— Perché? E poi, ci siamo appena mossi!

— Forse non hanno finito di fare pratica, se proprio vuoi saperlo.
— Fare pratica di che cosa?
— Oh... — Cooner fece un gesto vago. — Di una cosa e dell'altra. Di un po' di tutto, insomma.
— Li guarderò mentre fanno pratica; magari riuscirò a imparare qualcosa di interessante.
Cooner roteò gli occhi da cane, in preda allo sconforto.
— Sei sicuro che sia opportuno?
— Aha! Questa cosa incomincia a interessarmi davvero! Andiamo a dare un'occhiata... e facciamo piano.
In un angolo della stiva di carico situata a poppa, i pellegrini avevano spostato casse e container e liberato uno spazio appena sufficiente per il loro tavolo. Schwatzendale si fermò in corridoio, attento a mantenersi nell'ombra, e nonostante il disagio di Cooner osservò, non visto, il gioco.
Al tavolo erano seduti sei uomini. Schwatzendale riconobbe Zeitzer, Quantic, Dury, Tunch, Kimmel e Lolling; giocavano con delle carte rigide di una decina di centimetri di lato, ricavate nello stesso materiale delle fiches che avevano usato per il gioco precedente. Costruivano delle case, appoggiando le carte una contro l'altra, ponendo con delicatezza un piano sopra alle costruzioni, e incominciando poi un nuovo strato. Lavoravano con grande tensione nervosa, scoccando occhiate vigili agli avversari, e fermandosi solo quanto bastava per lanciare una carta attraverso il tavolo, contro qualche casa ormai particolarmente alta. Se il possessore era pronto, prendeva la carta al volo e l'aggiungeva alla sua scorta, se invece era sfortunato, la carta colpiva la costruzione, e tutta l'impalcatura crollava. Quando succedeva, gli altri giocatori si sporgevano in avanti per afferrare le carte cadute, mentre il legittimo proprietario cercava di difenderle.
— Qual è lo scopo del gioco? — chiese Schwatzendale a Cooner.
— Ciascun giocatore cerca di costruire una casa di sei piani. Se ci riesce, vince tutte le fiches che sono servite a costruire le altre case. Ora, è venuto il momento di dire che siamo qui.
— Non ancora! Voglio vedere come procede il gioco.
Cooner borbottò qualcosa tra i denti. Fece per spostarsi avanti, con espressione ostinata, ma Schwatzendale lo prese per la collottola e lo tirò indietro. — Stai buono! O ti taglio il naso fino alla radice!
Cooner gli obbedì, cupo. — Non c'è bisogno di dimenticare le buone

maniere!

Schwatzendale continuò a osservare il gioco. Quantic, intensificando la vigilanza, era riuscito a costruire una casa di cinque piani, e incominciava a erigere il sesto, quando il sottile e rapace Tunch gli spedì due carte in rapida successione. Quantic riuscì a parare la prima, ma la seconda colpì la casa, che crollò, con suo grande disappunto. Le rovine vennero immediatamente attaccate da Dury, Kimmel, Tunch e Zeitzer. Nonostante gli sforzi, Quantic perse la metà delle fiches. Preso dalla collera, si alzò e mostrò il pugno a Tunch, che rispose con una risata di scherno. Nel frattempo, Zeitzer aveva approfittato del diversivo per sottrarre altre quattro carte da quelle rimaste a Quantic.

Prima che quest'ultimo potesse reagire, Lolling tese le mani in avanti, per riportare ordine nel gruppo. Incominciò a parlare, ma il particolare timbro di voce, insieme all'acustica del locale, attutirono le sue parole. Sembrò che istruisse il gruppo, che ascoltava con grande attenzione, e annuiva di tanto in tanto. Alzò un indice e disse qualcosa. Gli altri annuirono. Alzò due dita, e gli altri annuirono ancora. Ne alzò tre, parlò, e gli altri scoppiarono in risate e sghignazzi. Lolling parlò per un altro minuto, poi guardò da uno all'altro per valutare l'effetto delle proprie parole. Soddisfatto, si sedette all'indietro sulla sedia.

Cooner colse l'occasione al volo per farsi avanti. Si schiarì la gola con forza, e tutti i giocatori si voltarono. Schwatzendale, volente o nolente, lo seguì nella stiva.

— Sono qui con il signor Fay Schwatzendale — annunciò Cooner con voce tonante. — Noi tutti lo conosciamo e ammiriamo. Gli ho detto che eravate nella stiva, e lui ha espresso interesse per il gioco in corso. Forse, se gli offrirete gentilmente un posto al tavolo, potrà essere tentato di unirsi a voi.

— Ma certo! — esclamò Lolling. — Noi tutti rispettiamo la grande abilità di Schwatzendale! È uno sportivo e, soprattutto, è uno di noi! Benvenuto, Fay Schwatzendale. Vuoi davvero essere dei nostri?

— Solo per un momento o due — rispose lui. — Non posso sperare di difendermi da sei esperti come voi, ma posso sempre accettare un incontro sportivo! Quali sono le regole?

— Prima di tutto — spiegò Lolling, devi sapere che questo è un gioco da bambini. E un gioco vivace, divertente, e pieno di allegria!

— Bene! Approvo. E poi?

— Acquistiamo le fiches. E il banco sono io.
— Benissimo. E poi?
— E poi, tutti incominciamo a costruire le case, nello schema che tu vedi davanti a Zeitzer. L'obiettivo è di costruire un edificio di sei piani. Chi ci riesce ha vinto!
— Sembra un gioco semplice. È tutto qui, quello che devo sapere?
— In linea di massima, sì. Ci sono pochi piccoli trucchi con i quali cerchiamo di avvantaggiarci, ma il regolamento è rigoroso.
— Spiegatemelo, per favore.
— Non si può toccare la costruzione di un altro giocatore con la mano o con il piede, e non si può spedire più di una carta di disturbo per volta. Per convenzione, le carte di disturbo sono chiamate "missili". Se la casa crolla, qualsiasi carta caduta sul tavolo può essere "reclamata", questa è la parola che usiamo. Le carte di riserva ordinatamente impilate sul bordo del tavolo non possono essere "reclamate".
— Non è difficile. E se, per caso, tre giocatori si alleano contro un altro? Che cosa dice il regolamento a questo proposito?
— Niente, perché le alleanze sono proibite. Ognuno deve giocare per se stesso.
Schwatzendale acquistò le fiches e il gioco incominciò. Lui si mosse con estrema cautela, costruì un piano, e intanto mandava missili in direzione degli altri edifici, specialmente di Zeitzer, Tunch e Kimmel, che salivano con grande rapidità. Un missile lanciato da Dury distrusse la casa di Lolling. Schwatzendale fu rapido a "reclamare" una dozzina di carte. Una delle sue colpì la struttura di quattro piani eretta da Tunch, e di nuovo lui "reclamò" abilmente più di dieci carte. Giocando sull'attesa, incominciò ad ammucchiare fiches, senza mai spingersi più su del primo piano. La sua tattica incominciò a innervosire gli altri, che alla fine sbottarono in irose osservazioni. — Bravissimo, Schwatzendale! Hai costruito un bellissimo canile! — E ancora... — Sveglia, Schwatzendale! Questo non è un gioco per donnette! Gioca da uomo!
Tunch e Quantic, nella speranza di metterlo in imbarazzo, incominciarono a erigere un piano dopo l'altro senza fermarsi, con il risultato che i missili di Schwatzendale, lanciati con forza e precisione, portarono entrambi al disastro. Nessuno dei due accettò la cosa con rassegnazione. Quantic agitò i pugni in aria e sibilò una lunga serie di imprecazioni, mentre la faccia di

Tunch diventava paonazza per la collera. Nel frattempo, Schwatzendale "reclamava" destramente trenta carte. A quel punto, Kimmel, Dury e Tunch avevano perso così tante fiches da dover chiedere rinforzi a Lolling. Zeitzer protestò con Schwatzendale. — Tu non capisci lo spirito del gioco! Bisogna affrettarsi a costruire, come campioni votati alla gloria!

— Sto ancora imparando i rudimenti del gioco — si scusò Schwatzendale, in tono mite. — Non potete aspettarvi che raggiunga la vostra perizia in un batter d'occhio.

— In ogni caso — si lamentò Lolling, di malumore — hai già accumulato molte più carte di quelle che ti spettavano.

— Si chiama "fortuna del principiante" — osservò Schwatzendale.

— Uhm — replicò Lolling. Guardò le facce degli uomini riuniti attorno al tavolo, poi sollevò l'indice bianchiccio.

— Va bene, procediamo — dichiarò.

Da quel momento, il gioco parve cambiare. I pellegrini giocavano con cautela, edificando poco e sorvegliando le loro modeste strutture di due o tre piani, con le mani aperte. Schwatzendale notò il cambiamento, e incominciò a mettere una carta sopra l'altra, a grandissima velocità. I suoi piani crebbero: due, tre, quattro e cinque. Lolling tamburellò sul tavolo e mostrò di nuovo l'indice. In un solo istante i pellegrini tempestarono di missili la casa di Schwatzendale. Lui non poté respingerli tutti, e i cinque piani rovinarono sul tavolo. Schwatzendale coprì con il gomito le carte cadute, e con l'altra mano respinse l'affondo di "reclami". Riuscì a difendersi così bene che alla fine si trovò ad aver perso solo una dozzina di carte. Si girò verso Lolling. — Mi era sembrato di capire che il regolamento proibiva le collusioni e gli intrighi.

— Infatti — confermò Lolling, in tono severo. — E il regolamento va rispettato!

— E allora perché tutti si sono messi d'accordo per distruggere la mia casa?

— Se è successo, deve essere stata solo una banale coincidenza.

— Ma tu hai sollevato un indice! Era un segnale?

— Certamente no! — Lolling inspirò, indignato. — Ho sollevato l'indice per grattarmi il naso! Temo proprio che tu abbia frainteso il mio gesto. — Guardò le facce attorno al tavolo. — In un certo senso, Schwatzendale è nostro ospite. Dobbiamo essere sicuri che il gioco gli piaccia, chiaro?

Da attorno al tavolo giunse un coro di indistinti suoni di assenso.

— Allora va bene! Giochiamo!

La costruzione delle case, il turbinio dei missili e i gemiti di rabbia continuarono come prima. Schwatzendale mise a punto una nuova tattica, e si concentrò nella lenta ma costante impresa di innalzare i piani e intercettare contemporaneamente i missili nemici. Riuscì così a erigere di nuovo un edificio a cinque strati. Guardò subito in tutte le direzioni, con i nervi allerta. Poteva continuare a costruire con una mano, e sviare i missili con l'altra. Schwatzendale incominciò a sentire che avrebbe anche potuto vincere il gioco. A questo punto, Lolling si guardò intorno, come per valutare il livello dei lavori. Distrattamente, si grattò il petto con due dita.

Schwatzendale si irrigidì, ma nessuno parve notarlo. Al di là del tavolo, Cooner si appoggiò alle casse del carico, giocherellando con un pezzo di corda. Tutto era perfettamente tranquillo. Schwatzendale tornò a occuparsi del sesto piano. Alle spalle udì un tremendo rumore metallico, e sentì i nervi tendersi come corde di violino. Si volse e scoprì che una grossa cassa di componenti metallici era caduta sul ponte, da una ragguardevole altezza. Schwatzendale si girò di scatto verso il tavolo: troppo tardi! La sua casa era un cumulo di macerie. Solo grazie a una furiosa lotta contro il tempo riuscì a salvare una dozzina di carte. Poi contemplò con espressione cupa il mucchietto esiguo di carte rimaste. Ce n'erano abbastanza per tentare un'altra casa. Si guardò intorno. I suoi avversari sorridevano e scrollavano la testa come per esprimergli la loro solidarietà.

Schwatzendale si assicurò che non ci fossero altre casse in bilico, poi ritornò con determinazione al gioco. I pellegrini sembravano assorbiti ciascuno nella propria costruzione. Cooner giocherellava di nuovo con aria assente, dall'altra parte del tavolo, e dava piccoli calci ai sacchi di zavorra.

Schwatzendale cercò di muoversi con cautela e destrezza, catturando i missili che di quando in quando venivano lanciati nella sua direzione. Pensò che quel genere di gioco gli era sicuramente congeniale, a patto di usare una vigilanza adeguata. Ancora una volta, i piani si alzarono: tre, quattro, cinque. Schwatzendale mise le prime fiches del sesto piano: ancora una volta era molto vicino alla vittoria. Lolling si sporse in avanti, preoccupato, e per sostenersi stese tre dita sul piano del tavolo. Schwatzendale si mise immediatamente in allerta, ma nessuno sembrava avere notato niente, e il gioco continuò normalmente. Tunch sviò un missile lanciato da Kimmel, mentre Dury lanciò una carta contro la casa di Zeitzer, con esito migliore. Nello spazio oltre il tavolo, Cooner saltellava stupidamente su e giù.

Schwatzendale non vi fece caso. Sotto di lui mancò improvvisamente qualcosa. La sedia si piegò all'indietro, mandandolo lungo e disteso sul ponte. Lui si rialzò all'istante e si tuffò sul tavolo, riuscendo miracolosamente a salvare una dozzina di carte dalle rovine della sua casa.

— Oh! Che cosa triste! — lo commisero Tunch. — Un'oscillazione improvvisa! — disse Kimmel.

Schwatzendale raddrizzò la sedia e tornò a sedersi. — È stato un grosso errore — lo avvertì Lolling. — Dovresti stare seduto bene, e respingere la tentazione di dondolarti all'indietro.

— È vero — concordò Schwatzendale. — La sbadataggine non paga!

— Hai perso molte delle tue carte. Vuoi comperarne delle nuove?

— Certo! Sto imparando adesso a giocare, ma temo che dovrò tornare in cabina per prendere altro denaro.

— Sei uno sportivo — ribatté Lolling in tono cortese.

— Aspetteremo il tuo ritorno con ansia.

Schwatzendale lasciò la stiva e tornò dopo parecchi minuti. Come era già successo, prima di unirsi agli altri si fermò nell'ombra in corridoio e osservò quello che succedeva al tavolo di gioco. Come prima, Lolling istruiva gli altri giocatori, alzando un dito, poi due, poi tre. Lolling fece un commento che suscitò l'ilarità degli altri pellegrini, compreso lo scontroso Tunch. In quel momento lui rientrò nella stiva. Fu accolto da esclamazioni e sorrisi. — Forse questa volta avrai più fortuna e non cadrai dalla sedia! — rise Kimmel.

— Tutti noi abbiamo i nostri alti e bassi — lo rassicurò Dury. — Ma la vera gioia è lo sport in sé.

Schwatzendale annuì senza fare commenti. Comperò le carte da Lolling e ritornò alla sua sedia. — Allora! — gli disse Quantic in tono scherzoso. — Sei tornato al tavolo di lavoro, eh?

— Già — rispose Schwatzendale. — Le mie vecchie tattiche non hanno dato frutto, ma io non mi scoraggio! Progetto una costruzione ancora più importante. Le mie case diventeranno altissime! Un piano dopo l'altro, fino al cielo, mentre voi starete a guardare meravigliati! — Parlando, alzò la mano sinistra e la ondeggiò avanti e indietro nell'aria, sempre più in alto, attirando gli sguardi affascinati dei compagni di gioco. Nel frattempo, con la mano destra, schiacciò un minuscolo tubetto, e stese una piccola striscia di gel sul bordo del tavolo, appena dietro la pila di fiches.

— Ma non aspettatevi che sia rapido come prima; non mi aspetto che

simpatizziate con i miei sforzi, sicché cercherò di difendermi. Dopotutto, è questo lo spirito del gioco!

— Infatti!... Giustissimo!... Molto saggio! — furono i commenti di risposta.

Schwatzendale guardò Lolling. — Mi auguro che, durante la mia assenza, non siano state cambiate le regole del gioco!

— Certamente no! Le regole non si cambiano!

— In questo caso, possiamo incominciare!

Ciascuno dei giocatori si spinse subito in avanti, e incominciò a costruire, lanciando occhiate furtive a destra e a sinistra. Schwatzendale dispose le carte con la stessa calma metodica già usata in precedenza ma questa volta, senza dare nell'occhio, passava ciascuna carta sul gel adesivo, nei punti di contatto con le altre carte. Così, una volta in equilibrio, la carta diventava istantaneamente parte di un insieme inamovibile. Schwatzendale lavorava senza fretta apparente ma non aveva più la necessità di difendersi strenuamente dai missili in arrivo, e dunque la costruzione progrediva rapidamente. I piani aumentarono: due, tre, quattro. Lolling incominciò a dimostrare interesse. Dopo un rapido sguardo circolare, per raccogliere l'attenzione di compagni, si appoggiò con noncuranza un dito al petto. Subito, una raffica di sei missili si rovesciò sulla casa di Schwatzendale. Due la colpirono, senza causare danni. Schwatzendale "reclamò" anche le altre quattro e le aggiunse alla sua pila di carte di scorta, mentre i pellegrini guardavano, sorpresi.

Il gioco continuò. Lolling mostrò due dita. Dal soffitto piovve un grosso insetto volante e peloso, lungo almeno trenta centimetri, che centrò Schwatzendale al petto. Lui si ritrasse inorridito, e gli sembrò di sentire la risata di Cooner. Nel medesimo istante, un torrente di missili investì la sua casa, che si limitò a vibrare sotto i colpi.

L'insetto era solo un fagotto di cavi, carta e peli, con una testa grottesca ottenuta con un impasto di farina. Il filo che l'aveva mosso giacque per un attimo di traverso sul tavolo e poi scomparve nell'ombra. Cooner continuò a dondolarsi su un piede e sull'altro, con aria innocente. Schwatzendale gettò il fagotto sul pavimento e aggiunse i missili "reclamati" alle sue riserve. Si rivolse a Cooner. — Perché mi hai gettato quell'insetto? Poteva costarmi un sacco di carte!

Cooner non mostrò il minimo rimorso. — Era solo un giocattolo. È

sfuggito al mio controllo. Non c'è bisogno che tu assuma quell'aria così offesa. Era solo per ridere un po'!

— Non prendertela con il povero Cooner — si intromise Lolling. — Stava solo divertendosi, a modo suo! Dopotutto, non mi sembra che ti abbia provocato dei danni.

— È un mistero! — borbottò Tunch. — La casa di Schwatzendale sembra una fortezza di acciaio! È una cosa che proprio non capisco!

— È solo una casa di carte, come potete vedere — ribatté Schwatzendale. — Non incominciate a sospettare chissà quali trucchi! Avanti, giochiamo!

Incominciò a sistemare le carte del sesto piano.

Lolling proruppe in un gemito angosciato, e mise tre dita sul tavolo. Schwatzendale si girò all'istante verso Cooner, che era in piedi vicino alla parete. — Togli subito le dita da quell'interruttore! Se spegni la luce ti chiuderò nella latrina per una settimana, e la scusa sarà che hai tentato di interferire con il sistema di illuminazione elettrica della nave!

Con molta riluttanza, Cooner si scostò dall'interruttore. Schwatzendale completò il sesto piano della casa. — Il gioco è finito! — gridò. — Ho vinto!

Gli altri si ritrassero costernati. Schwatzendale fece crollare le loro case in un mucchio di almeno duecento fiches, che mise ordinatamente una sull'altra, davanti a sé. Rimaneva un problema: come smantellare la propria senza destare sospetti? Si guardò intorno. — Immagino che faremo subito un'altra mano! Mi sento in splendida forma, e sono pronto a tutto!

— Io no! — ringhiò Tunch. — Ci hai ridotti tutti al verde, con i tuoi assurdi colpi di fortuna.

Lolling ebbe delle difficoltà a ritrovare la voce. — Per oggi sono troppo stanco — dichiarò alla fine. Si alzò in piedi e uscì a grandi passi dalla stiva.

— Io rimango ancora un po' qui — disse Schwatzendale.

— Voglio contare le mie fiches. Credo anche che mi eserciterò un po', in previsione della prossima volta.

— Esercitati quanto ti pare — ribatté Tunch. — Dubito che ti sarà utile, dal momento che io, personalmente, non giocherò mai più a niente, con te. — Se ne andò, camminando impettito.

— Nemmeno io — concordò Kimmel. — C'è qualcosa, nel modo in cui giochi, che mi disgusta profondamente. — Lasciò anche lui la stiva, seguito da tutti gli altri.

Schwatzendale smantellò la casa, grattò via la pellicola adesiva dalle carte

e dal tavolo, raccolse il bottino e se ne andò per la sua strada.

10

Dal *Manuale dei Pianeti,* Myron apprese che Mariah era il sesto mondo orbitante intorno alla stella bianca Pfitz. A questo punto, una nota in fondo alla pagina spiegava che il localizzatore, Abel Merklint, aveva chiamato la stella Laura Ardelia Pfitz, in onore della ragazzina del cuore della sua infanzia; il tempo e l'uso ne avevano in seguito abbreviato il nome.

Myron scoprì inoltre che Mariah, per quanto leggermente più grande della Terra, esercitava una maggiore forza gravitazionale a causa della minore densità generale.

Abel Merklint, come molti altri uomini di sapere, era sì un uomo di lettere ma anche un filosofo romantico. Descriveva Mariah come un mondo mutevole e multiforme, ricco di innumerevoli bellezze, e al tempo stesso pervaso da entità scure e terribili. Nelle "osservazioni generali", alla fine del resoconto originale, scriveva:

Mariah possiede centinaia di aspetti diversi, un migliaio di facce e diecimila umori. I suoi quattro continenti sono situati a distanze regolari attorno all'equatore. Visti dallo spazio sembrano quattro delicate damigelle che danzano in cerchio, ma avvicinandosi l'impressione svanisce, e i continenti rivelano le loro specifiche identità.

Alfa è desolato e impervio, con quattro catene montuose, una gran varietà di deserti, alti e bassi, il tutto contornato da una costa infelice, fatta di promontori rocciosi, scogli e spiagge troppo esigue.

Il secondo continente, Beta, è stato sottoposto a grandi rivolgimenti tettonici, e mostra dunque una straordinaria varietà di formazioni geologiche. Le sue tormentate colline sono ricche di una gran quantità di minerali. Nello strato di pegmatite ho visto delle tormaline perfette lunghe anche trenta centimetri, e l'anfibolo metamorfico produce una giada azzurra con la tessitura compatta e untuosa del burro ghiacciato.

Al limite della Grande Foresta di Shinar, in almeno due aree diverse, esistono ancora le tracce di rovine costruite da esseri intelligenti, chissà quanto tempo fa.

Come se, milioni di anni addietro, quei posti fossero stati abitati da una razza ormai estinta. Le prove sono ambigue, e sicuramente tali da sollevare molte controversie.

Gamma è il continente più grande, frequentemente battuto da piogge abbondanti. Al centro di Gamma c'è una vasta palude, abitata da un fecondo miscuglio di flora e di fauna, tutti violentemente sgradevoli. Nove fiumi lenti garantiscono il drenaggio della palude, per poi raggiungere il mare attraverso una serie di savane popolate da quadrupedi erbivori e dai rispettivi predatori, che reagiscono alla presenza umana mostrandosi solo lievemente incuriositi. Se avvicinati, si allontanano con dignitosa tranquillità. "Non so chi tu sia" sembrano dire.

"E preferisco non scoprirlo."

Il quarto continente, Delta, è come una bella ragazza in compagnia di tre ruffiani barbuti. Tutti i suoi paesaggi hanno la stessa bellezza pacata e ineguagliabile, una bellezza capace di bandire tutto ciò che è severo o crudele. Proprio lì, sulla spiaggia della baia di Songerl, costruirò personalmente una casa di legno, con un portico affacciato sul mare. Al mattino uno stuolo di vergini scalze mi servirà la colazione. Più tardi, mentre starò seduto sotto il portico, mi porteranno fiaschi di punch al rum, e guarderò dissolversi il tramonto e spuntare le stelle.

Di giorno, la baia è azzurra e placida, ma non nuoterò e non mi avventurerò tra le sue onde spumose. Le acque ribollono di organismi micidiali, eppure è qui che desidero finire i miei giorni. Sarà davvero così? Non lo so. Per un uomo con un'anima da localizzatore, non c'è mai niente di certo.

Myron consultò la carta. C'erano quattro spazioporti, uno per ciascun continente. La Stazione A, vicino alla città di Ascensor, sul continente Alfa; la Stazione B su Beta, con la città di Cambria a Ovest e la Grande Foresta di Shinar a est; la Stazione C su Gamma, al limitare del Gran Canyon Roccioso della Base di Felker; e la Stazione D vicino alla città di Sonc, oltre la baia di Songerl, sulla costa occidentale di Delta.

Il *Glicca* trasportava merce per ciascuna delle stazioni, sicché avrebbe visitato tutti i continenti. Ragioni di movimentazione del carico imponevano che il primo porto di scalo fosse la Stazione D, vicino alla baia di Songerl nel posto che Abel Merklint aveva scelto come sua ultima abitazione.

Il *Glicca* atterrò a mezzogiorno. La merce venne scaricata senza intoppi, e un altro carico d'occasione in attesi d'imbarco venne issato a bordo, in uno spazio appositamente liberato. Ci sarebbe stato un ritardo di un giorno o due,

in attesa che da alcuni depositi esterni arrivasse del materiale atteso. Per le navi da carico che solcavano lo spazio senza un percorso fisso, ritardi del genere erano molto frequenti. Se ne lamentarono solo i pellegrini, specialmente perché, senza più fondi a disposizione, non potevano visitare il villaggio adiacente allo spazioporto. Per placare gli animi, Wingo promise ampia scelta di frutta fresca per dessert, dopo la cena. Loro, però, si sentirono ancora più gratificati quando Schwatzendale offrì all'arcidiacono Kalash una busta contenente undici sol da distribuire, perché potessero visitare il mercato del villaggio.

Anche Siglaf e Hunzel si presentarono sulla plancia. Guardarono a destra e a sinistra, individuarono Moncrief che sorseggiava il tè e leggeva una rivista, e attraversarono a grandi passi la sala per andare ad affrontarlo. Moncrief sospirò, depose la rivista e alzò lo sguardo. — Signore! Uscite per una passeggiata sulla spiaggia? Fate attenzione: non tuffatevi in mare senza una cuffia verde, se non volete rischiare di essere divorate da un varano trapenoide. Magari, neanche la cuffia verde basterà a proteggervi.

— Non abbiamo bisogno né di nuotare né di camminare — dichiarò Siglaf. — Ci preoccupa ben altro.

— Hai avuto tutto il tempo per riflettere — aggiunse Hunzel, in tono brusco. — Quando pagherai quel che ci devi?

Moncrief rimise la rivista sullo scaffale dove l'aveva presa. — Non sono rimasto con le mani in mano. Al contrario! Ho raccolto qualcosa, e adesso sono pronto a sistemare le nostre vecchie pendenze.

Colte in contropiede, le due ragazze klute lo fissarono in silenzio, meravigliate. — È una buona notizia, sempre che sia vera — commentò alla fine Siglaf.

— Sì, sì. Una buona notizia per tutti — confermò Moncrief. — Ma non possiamo ignorare le formalità.

— Quali formalità? — domandò Siglaf. — Ricordati: questa volta non ci faremo incantare dalle parole.

Moncrief fece con la mano un gesto tollerante. — Si deve osservare una corretta prassi commerciale. Prima di tutto, avete preparato la ricevuta? No? Lo immaginavo. Molto bene! Scrivete subito il seguente documento, con calligrafia chiara e leggibile: "Riceviamo in totale e pieno pagamento da Marcel Moncrief, in data odierna, il saldo di ogni debito o obbligazione, tacita e non, e relativa al periodo che va dal primo istante di tempo,

documentato e non, e qualunque sia, fino al momento in cui l'ultima scintilla di energia si spegnerà nell'universo, che gli artefici di questo atto in quel momento siano vivi, oppure morti". Poi firmate e mettete la data.

— Sciocchezze! — protestò Siglaf, livida di rabbia. — Non dirai sul serio, spero!

Hunzel fu più pacata. — Ti chiediamo solo di darci il nostro denaro, e di farla finita con tutte queste chiacchiere.

— Certo — rispose educatamente Moncrief. — Ma prima voglio la ricevuta corretta, con tutte le voci di credito e di debito ben specificate. Me l'avrete preparata, no?

Hunzel gettò un foglietto di carta sul tavolo. — Qui c'è tutto quello che serve. È la somma dei salari che non hai pagato a me, a Siglaf, e alle tre ragazze. La cifra che ci devi pagare è quella specificata in basso.

Moncrief prese il foglio, lo esaminò con grande prudenza, poi alzò gli occhi e finse un vago stupore. — È uno scherzo? Dove sono le detrazioni per le spese sostenute in tutto questo tempo? Mi riferisco al trasporto, al mantenimento e agli altri oneri vari.

— Se ti riferisci a ciò che va sotto il nome di "diritto commerciale"— disse Hunzel — noi non abbiamo alcun obbligo di assolverlo.

Moncrief buttò da parte il foglio. — Oh, il vostro conto è incompleto! Per fortuna, ho a portata di mano i miei appunti. Il sistema corretto è molto semplice. Dal salario che vi viene accreditato bisogna togliere le spese personali, come il trasporto, il vitto e l'alloggio. — Tirò fuori il quaderno dei conti, e anche un sacchetto delle fiches che aveva vinto a Schwatzendale. Consultò il quaderno, e poi scrisse una cifra sul foglio scartato. — Questa è la somma che vi devo, a tutt'oggi. Dovete ancora pagare all'agente di commercio o al capitano Maloof le spese di viaggio da Sweetfleur a Cax.

Siglaf e Hunzel lessero la cifra e fremettero di collera.

— Assurdo! — gridò la seconda. — Non ci lasceremo imbrogliare così!

— In ogni caso, questa è la somma che sono disposto a pagare. Potete controllare i conti, se volete.

— Insomma, vuoi pagarci una parte! Come vuoi. Qualcosa è sempre meglio di niente! A Cax ci lamenteremo con le Giubbe Rosse e loro penseranno ad aggiustare le cose!

Moncrief si strinse nelle spalle e non perse il buonumore. — Comunque sia, non ho ancora visto la ricevuta. — Incominciò a contare le fiches. Le

ragazze klute lo guardarono con sospetto. — Che cosa sono quelle cianfrusaglie? — chiese Siglaf.

— Sono obbligazioni rilasciate dai pellegrini — rispose Moncrief, con grande dignità. — Ciascuna vale dieci sol, e il valore è garantito dagli articoli di merce preziosa che trasportano nelle casse. Lo considero denaro contante, o quasi, e quindi intendo usarlo per estinguere il mio debito nei vostri confronti.

Siglaf e Hunzel esplosero in una violenta risata.

— Niente da fare! — gridò Siglaf. — Ci hai prese per due sciocche?

— Pagaci in denaro vero, e subito! — pretese Hunzel.

— Altrimenti sporgeremo regolare denuncia alle Giubbe Rosse. Potrai ringhiare e squittire quanto vorrai, ma ti porteranno nel penitenziario dell'isola di Aquabelle!

— Sporgerò denuncia anch'io — minacciò Moncrief. — E ci finirete voi, al penitenziario.

— Mai! Saremo noi a vincere la causa, perché tu ci devi una fortuna! La verità verrà a galla, stanne certo, e tu non avrai scampo!

— Sciocchezze — dichiarò Moncrief. — Alla fine, saranno i diritti legali, a vincere!

Hunzel rispose con una risata di scherno. — Ricorda solo che il penitenziario di Aquabelle è molto duro, e che il cibo, quando c'è, è rancido, e amaro.

Le ragazze klute sbarcarono e andarono a passeggiare su e giù per la spiaggia. Moncrief rimase seduto sulla sedia, a ripensare agli avvenimenti della giornata. Il ripensarci non gli procurò la minima allegria. L'incertezza era in agguato dietro a ogni angolo. E nel frattempo, il nemico numero uno, il grande colosso, il Tempo, incombeva sempre più minaccioso nei meandri della sua mente. Gli anni avanzavano, senza possibilità di ritorno.

Moncrief trasalì e si alzò. Doveva evitare quel genere di elucubrazioni. È vero, non era più un giovane ammazzasette, ma le sue capacità mentali non si erano affatto appannate. Era intelligente, acuto e audace come sempre... purtroppo bisognava dire la verità: si era un po' impigrito. D'altra parte, la tendenza agli agi e all'autoindulgenza, non erano forse tipici dell'età? Doveva proprio rimanere un saltimbanco per il resto dei suoi giorni? Certamente no. E allora? La risposta era semplice. Doveva ritrovare l'antica grinta, ora che non c'erano più gli scatti giovanili a pompargli nel sangue le reazioni

fulminee e i nuovi stimoli di cui c'era bisogno.

— Gambe in spalla — borbottò Moncrief tra i denti. E basta con le elucubrazioni inutili. Dopotutto, lui era il Mago Moncrief, lo stesso Marcel Moncrief che aveva elevato la capacità di cavalcare i topi al rango di arte finissima! Aveva vissuto innumerevoli trionfi, e anche qualche tonfo, ma ancora adesso, nella sua troupe, c'erano le potenzialità per nuovi e sfolgoranti successi... se solo fosse riuscito a tenerla insieme! Era venuta l'ora di rimettersi in piedi e di riprendere il controllo della situazione, con tutti i suoi problemi grandi e piccoli.

Primo, era indispensabile rimpinguare le finanze! Ormai, gli unici beni reali sui quali poteva contare erano le fiches vinte a Schwatzendale. Ma qual era il loro valore, sempre che ne avesse uno? Moncrief si diresse con noncuranza verso la stiva dov'erano immagazzinate le casse dei pellegrini. Ma lì, con sua grande irritazione, trovò un vecchio ingrigito dagli anni, Barthold, che aveva l'incarico di fare la guardia alle casse, intanto che i suoi compagni erano a bighellonare al mercato del villaggio. Barthold era un tipo tarchiato, con una gamba rigida e ispidi capelli grigi, due occhi azzurro pallido e un mento combattivo. Stava seduto su una cassa, con il bastone e una brocca di vino di ginepro a portata di mano. Alle sue spalle, attraverso il grosso portello della stiva socchiuso, filtravano i raggi della stella Pfitz e le folate di aria fresca che venivano dal mare.

— Perché non sei andato a divertirti al mercato, con i tuoi compagni? — gli chiese Moncrief.

Barthold si rimise in piedi, e agitò il bastone in direzione delle casse. — Contengono materiale di grande valore, e qualcuno deve pur restare di guardia. I miei fratelli hanno riposto la loro fiducia in me.

— È sicuramente una fiducia ben riposta — approvò Moncrief. Entrò nella stiva, ed esaminò le casse più da vicino. Erano costruite con pesanti tavole di legno scuro, con profili e bande di bronzo lavorato. Ciascuna delle casse era chiusa da un grosso lucchetto di bronzo. Moncrief azzardò una domanda ingenua. — Quale posso ispezionare?

— Nessuna, perbacco! Sono tutte chiuse con i sigilli sacri. Non è permesso trasgredire le consegne: si commetterebbe peccato! Di sicuro, io non tollererò nessuna eccezione alla regola.

Moncrief assunse un'aria pomposa e autoritaria. — Fatti da parte, per favore! Desidero esaminare le casse, il che è mio diritto dal momento che,

come saprai, possiedo gran parte del contenuto.

— Ha! Sangue d'oca e urina di bracco! Forse sarai anche il proprietario di quel che c'è all'interno, ma non delle casse, e del bronzo, e dei sacri sigilli! E poi non ti sei ancora guadagnato la mia fiducia! — Barthold sventolò il bastone nell'aria. — Io lo so, qual è il mio dovere!

— Se passa il capitano Maloof e tu lo colpisci con quel bastone, passerai dei guai molto seri — lo mise in guardia Moncrief.

Barthold rispose con un grugnito sprezzante, e agitò di nuovo il bastone. Moncrief se ne andò dalla stiva e tornò nel salone. Dalla cambusa arrivò Schwatzendale, che fino a quel momento era stato impegnato a testare una nuova specialità di Wingo, il punch Isola di Mare, composto da succo di cocco fresco, succo di lime, rum e una spruzzata di brandy all'albicocca. Moncrief gli fece un cenno, e Schwatzendale attraversò tutto il salone per raggiungerlo.

— Hai un'aria triste. Che cosa ti è successo?

— Se vuoi proprio saperlo, mi fa paura la miseria, con tutti i suoi corollari.

— Fa paura anche a me. È per questo che arrivo persino a togliere soldi ai pellegrini, anche se a volte devo ammettere che è davvero divertente.

Moncrief scrollò la testa con espressione lugubre. — È molto probabile che sia un guadagno del tutto illusorio.

— Ah, sì? Perché?

— Abbiamo giocato con quegli infidi pellegrini con sacrosanta buonafede. Abbiamo deposto sul tavolo il nostro denaro sonante, e loro invece hanno usato dei pezzi di legno che, dicono, dovrebbero valere dieci sol l'uno. Benissimo, naturalmente. Ma noi adesso dove andiamo a cambiarli? Solo sul mondo di Kyril, alla Base di Impy. Peccato che la rotta del *Glicca* non passi affatto di là, e così finirà che noi rimarremo con un mucchio di fiches senza valore!

Schwatzendale gettò le braccia in aria, con i gomiti piegati. Un gesto che denotava irritazione, e anche un pizzico di amaro divertimento. — Ci siamo fatti giocare da un pugno di pellegrini con l'anima nera!

Moncrief annuì, cupo. — Anch'io la penso allo stesso modo, il che mi ha spinto a una serie di lucide osservazioni. Come abbiamo già detto, il *Glicca* non ci porterà su Kyril. I pellegrini e le loro casse verranno sbarcati a Coro-Coro, dove cercheranno una nave di passaggio per la Base di Impy. E intanto noi proseguiremo per Blenkinsop, stringendo stupidamente tra le mani delle

fiches del tutto inutili.
— Bravo. Un fiasco completo!
— Aspetta! Ci rimane ancora una scintilla di speranza. Le fiches sono vincolate al valore del materiale che si trova nelle casse. Si suppone che il materiale abbia valore, anche se non ci è mai stato spiegato di preciso di che cosa si tratta. Forse ci sono delle antiche reliquie in urne ornate di gemme preziose! O delle miniature di Khorasan! O dei turbanti ricamati! Sono queste, le informazioni che ci mancano.
Schwatzendale batté le mani. — Allora, è meglio riscattarle "subito" piuttosto che "dopo"! Naturalmente, dobbiamo aspettarci un gran putiferio, da parte dei pellegrini. Ma poi anche il putiferio si placherà, no?
— In fondo, noi vogliamo solo quello che ci spetta per diritto — dichiarò Moncrief. — Sarà "questo", il nostro cavallo di battaglia. È una richiesta che i pellegrini faticheranno a controbattere.
Schwatzendale si animò. — Suggerisco di agire subito. Loro sono al mercato, e magari staranno cercando di tirare sul prezzo con le prostitute del posto.
Moncrief si mosse. — Sono perfettamente d'accordo. Prima, però, dobbiamo occuparci di un piccolo dettaglio. C'è un vecchio cingolato di nome Barthold, di guardia alle casse, ed è molto combattivo. Forse, se riusciamo a distrarlo dai suoi doveri, tu potrai dare un'occhiata all'interno.
— Sicuro! Nessun problema!
— In questo caso, possiamo passare all'azione.
Moncrief trovò Flook, Pook e Snook in cambusa, anche loro occupate a esprimere un giudizio sul punch Isola di Mare elaborato da Wingo. Lui le convocò in salone e le fece sedere attorno a un tavolo basso. Parlò con voce grave.
— Ho molte cose da discutere con voi, ma ogni cosa a tempo debito. In questo momento dobbiamo occuparci di una questione urgente e della massima importanza.
— Ah! — esclamò Snook. — Anche tu pensi che Siglaf dovrebbe coltivare di più le sue maniere?
— Sì, certo. Ma non è esattamente di questo che mi preoccupo al momento. — Lui continuò, istruendo le ragazze sul compito che le aspettava di lì a poco. A loro il programma non piacque.
— È noioso — protestò Flook. — E non è nel nostro stile!

— Mi sembra anche un po' grottesco — aggiunse Pook.

— Che cos'altro ci chiederai, poi?

Snook rabbrividì visibilmente. — Su questo, preferisco non indagare.

— Non succederà niente, anche se aspettiamo domani — obiettò ancora Flook.

Pook si illuminò. — Mi è venuta un'idea! Perché non passiamo il lavoro a Hunzel e Siglaf? Loro non hanno niente di meglio da fare.

— Andiamo! — le richiamò Moncrief, severo. — Non voglio sentire altre proteste!

Pook incominciò a lagnarsi. — Oh, cerca di avere pietà! Non siamo fatte per questo genere di trucchi, e neanche per trattare con personaggi così volgari!

— Ho già ascoltato abbastanza! — dichiarò Moncrief, irritato. — Dovete obbedirmi subito, altrimenti smetterò per sempre di procurarvi quei piccoli regalini che vi piacciono tanto!

— Sciocchezze! — dichiarò Snook. — Sappiamo perfettamente come farci dare da te tutto quello che vogliamo.

Moncrief sogghignò. — Piccole ingrate! Fate quello che vi chiedo e vi prometto che ci sarà una scatola di dolci per ciascuna di voi!

— Oh! In questo caso...!

Le ragazze corsero verso la stiva, dove incominciarono a stuzzicare Barthold. Gli sedettero in braccio, gli tirarono il naso e gli soffiarono nelle orecchie. Pook gli sollevò la camicia, mentre Snook gli faceva il solletico sulla schiena, con un filo di paglia.

— Ma che bell'uomo robusto! — gli dissero. — Abbiamo visto di rado qualcuno con il tuo coraggio e la tua fierezza! Quasi ci spaventi!

— Ah! Ma che bello scherzo! — Barthold si rinfrescò con un sorso del suo vino. — Non c'è dubbio, sul fatto che sia forte, e pronto! Sono prontissimo! — Afferrò Pook, se la tirò in braccio e incominciò ad accarezzarla. — Siete proprio dei bei bocconcini, eh? Ah, ah! Che cos'è questa?

— Oh, lo sai. Ce l'abbiamo tutte allo stesso modo.

— Posso toccarla anche a loro?

— Ma certo! Non siamo le tue piccole amiche innocenti? Siamo già tutte eccitate.

Barthold scrollò tristemente la testa. — Peccato che solo una possa essere la prima.

— È vero... ma quale delle tre?

— Lo deciderò con il mio metodo segreto. Alzatevi e mettetevi in fila. Vi tasterò il sedere e prenderò subito una decisione.

— Ma non qui, in questo orribile posto. Scendiamo la rampa e usciamo all'aperto. — Le ragazze scesero la rampa e Barthold le seguì.

— E adesso in fila, come vi avevo detto — chiese.

— Ah, ah! Prima devi prenderci! — Le ragazze incominciarono a correre per la spiaggia. Barthold gridò loro di rallentare e andò all'inseguimento, saltellando, ondeggiando e agitando la sua brocca di vino di ginepro.

Moncrief chiamò Schwatzendale. — Porta gli arnesi e finalmente scopriremo che cosa valgono quegli stupidi pezzetti di legno. — Entrarono tutti e due nella stiva e si chiusero dentro, per impedire a Barthold di sorprenderli al lavoro. A quel punto, Schwatzendale prese gli attrezzi e si mise al lavoro sulla cassa più vicina. Dopo un rapido esame della serratura, dei sigilli e dei profili di bronzo, fece attentamente leva sul retro della cassa, per lasciare i sigilli intatti. Il contenuto era ordinatamente imballato in scatole di cartone: una quantità di piccoli sacchi di terreno asciutto, di nessun valore evidente.

Moncrief e Schwatzendale si scambiarono un'occhiata cupa e si strinsero nelle spalle, esasperati. Senza una parola, Schwatzendale richiuse la cassa. Poi riaprirono la porta della stiva, e se ne andarono.

Il Sonc Saloon si affacciava sulla baia di Songerl, proprio vicino al luogo dell'originaria dimora di Abel Merklint. Era una costruzione vecchia e stravagante, in legno ormai consunto, con un'ampia veranda e un tetto interrotto da una dozzina di abbaini fantasiosi. Una struttura laterale, annessa in un secondo tempo, funzionava come sala da pranzo, con i tavoli allineati attorno a una pedana che era forse una pista da ballo, o un palcoscenico.

Schwatzendale e Moncrief, diretti al Saloon, sorpresero Flook, Pook e Snook ancora intente a giocare sulla spiaggia, che correvano sulla battigia, sfidando le onde spumeggianti. Le ragazze si fermarono per raggiungerli, e raccontarono eccitate di come avessero seminato il vecchio Barthold, lasciandolo da solo a trastullarsi in un boschetto. Ora avevano una gran voglia di spogliarsi e rotolarsi in mezzo alle onde. Moncrief si batté la mano sulla fronte. Quando infine parlò, indicò uno strano tubo nero che si sollevava sul mare, alto come un uomo, a un centinaio di metri dalla riva. — Vedete quel tubo? Sostiene l'occhio di una creatura mostruosa, conosciuta come

varano trapenoide. Se voi entraste in acqua, tre o quattro tentacoli vi afferreranno subito alla caviglia, e vi trascineranno direttamente tra le sue fauci. E se non c'è il varano, ci penseranno i pesci coltello, con la loro pinna dorsale affilata come un rasoio. Vi faranno immediatamente a pezzi, per portarvi sul fondo e rifornire di cibo i loro piccoli. Non parliamo poi dei *nefring* con il naso ad ago, e dei *gakkos* dalla testa a spugna. Se la spugna vi sfiora, compare subito un'ulcera verde, che può uccidere, se non viene asportata subito. La baia di Songerl non è una località adatta per gli sport acquatici.

Le tre ragazze gridarono allarmate, e si allontanarono in gran fretta dall'acqua. — Stavamo per morire! — esclamò Pook, con la voce roca.

— È pazzesco! — le fece eco Flook. — Stavamo per scoprire quelli che Cooner chiama i "misteri proibiti".

— Avremmo dato un gran dolore a tutti! — commentò Snook sbalordita. — Di sicuro, proprio in questo punto, avrebbero costruito un monumento alla memoria!

— Il pomeriggio è rovinato — si lamentò Pook. — Che cosa facciamo, adesso?

— Prima di tutto — le interruppe Moncrief, in tono autorevole — dobbiamo parlare. Seriamente. Dobbiamo fare progetti per il nostro futuro.

— Oh, non serve — replicò Pook, magnanima. — Siglaf ha detto che il nostro futuro è già stato organizzato alla perfezione, per il nostro bene.

— Ma davvero! — ribatté Moncrief, sarcastico. — Una delle sagge ragazze klute vi ha anche spiegato in dettaglio quale sarà, questo futuro?

— Sì, certo — tagliò corto Flook. — A Cax diventeremo principesse, e non è una cosa che capita tutti i giorni. È solo questione di conoscere le persone giuste.

— A Cax, la posizione sociale è tutto — spiegò Snook.

— E noi avremo tutti gli agganci che servono.

— Siglaf e Hunzel ci hanno detto che cosa dobbiamo aspettarci — continuò Pook — ed è una prospettiva molto gradevole. Viaggeremo in un'auto dorata e assaggeremo ogni sorta di leccornie. E tutti ci invidieranno!

Moncrief sospirò e scrollò la testa. — Oh, le mie piccole gattine! Così allegre e così ingenue! La verità è molto diversa, mie care. Venite, sediamoci laggiù e vi spiegherò quello che dovete sapere.

Schwatzendale proseguì lungo la spiaggia fino al Sonc Saloon. Trovò il

resto dell'equipaggio seduto in veranda, a bere punch al rum e a godersi la vista sulla baia di Songerl. Al gruppo si erano uniti anche due pellegrini: Cooner e Linus Kershaw, un erudito gentiluomo con i capelli grigi. Entrambi si erano trattenuti dal giocare, sicché mantenevano ancora gran parte dei loro fondi personali. Wingo, dopo aver saputo delle due lauree di Kershaw, in Dossologia e in Scienze Ontologiche, intavolò con lui una dotta conversazione. Toccarono parecchi argomenti, inclusa la dottrina dei Rasboriani Clantici. Wingo espresse la sua confusione, e chiese una definizione in un linguaggio più chiaro. La sua richiesta fece sorridere Kershaw.

— La questione è vasta e complessa ed è, per sua stessa natura, decisamente astrusa. Se ti basta posso comunque riferirti quello che io chiamo un resoconto "all'osso".

Cooner si schiarì la voce. — Se posso dirlo — intervenne in tono saggio e compito — personalmente ho ponderato a lungo sull'argomento. In effetti, ho compilato un codice dei Tredici Punti...

— Grazie — lo interruppe Kershaw. — A quest'ora non credo sia il caso di spingerci oltre la *Prima Facie.* Rischieremmo di affollare la mente di Wingo, distogliendolo dal quadro generale della questione.

Cooner si strinse nelle spalle. — Non è poi una gran perdita di tempo, se si tralasciano i Corollari Inversi.

— Un antico proverbio dice: "Meglio poco che niente"— osservò Wingo. — Chissà a quanto tempo fa risale, ma è sempre valido.

— Proprio così — concordò Kershaw. — Farò del mio meglio.

— Se per caso Kershaw dovesse tralasciare qualche piccolo aspetto della dottrina, lo fornirò io — promise Cooner, coraggiosamente. — Oppure, se preferite, posso fare la voce di commento.

Kershaw lo guardò con espressione vagamente interrogativa. Cooner si zittì. Dopo un secondo si alzò e scese giù sulla spiaggia, dove passò il tempo a gettare sassi sulle onde.

— Il nostro credo non è immediatamente accessibile per il discepolo occasionale — incominciò a spiegare Kershaw.

— Eppure, in un certo senso, è l'essenza stessa della semplicità. La dottrina base ci dice che ciascun individuo, volente o nolente, genera un proprio universo di cui è l'Essere Supremo. Come avrete notato, non usiamo la parola "Dio", dal momento che il potere dell'individuo non è né transducibile né

pervasivo, e ciascuna persona avrà un concetto diverso riguardo alla natura del suo programma divino. Forse vorrà semplicemente manipolare il corso o, diciamo così, l'inclinazione di un universo standard. In effetti, ciascun individuo abita il tipo di universo che merita, come se lo avesse essudato attraverso i pori della pelle. Per questa ragione, se l'ambiente esterno manca di fascino, l'individuo sarà spesso assai riluttante ad ammettere le proprie responsabilità, e rivendicherà il controllo solo di una nicchia personale limitata.

Wingo increspò le labbra. — Magari questo individuo è spinto solo dalla modestia, o dall'umiltà, una qualità che tra l'altro mi sembra molto appropriata al credo che professa.

— Un punto di vista interessante — ammise educatamente Kershaw. — Tuttavia, secondo la dottrina Clantica, ciascun individuo vive secondo i termini dettati dalle proprie capacità. Le implicazioni sono spesso inquietanti.

— Lo credo — confermò Wingo. — E potrei anche aggiungere che la difficoltà di uno svelamento della codifica può sembrare un'impresa senza fine.

— Precisamente! Equivale a trovare la soluzione a un immenso numero di equazioni simultanee a più incognite, senza far ricorso alle matrici. Per essere sincero, all'università ho cercato di sviluppare un'equazione in grado di risolvere tutte queste disarmonie. La tecnica era quella di cancellare tutti quelli che io chiamo "aberrazioni" e "termini a branco", su entrambi i versanti dell'equazione.

— E il risultato?

— Ho ottenuto un successo, ma anche qualche perplessità. Alla fine ho ricavato un'equazione altamente significativa: nulla uguale nulla.

— Incredibile! — borbottò Wingo. — La questione, a questo punto, sembra entrare direttamente nel regno del misticismo. È come se tu viaggiassi di notte sotto la luna, e all'improvviso ti imbattessi in una gigantesca figura senza faccia, che alza la mano e ti impedisce di proseguire.

Kershaw annuì con aria grave. — Quel giorno, tutto quello che avevo bisogno di sapere mi è divenuto semplicemente chiaro. Da allora ho lasciato perdere la ricerca, anche se viaggiando rifletto sui molti aspetti della vita.

I due uomini rimasero seduti in silenzio a guardare il mare che avanzava e si ritraeva. Cooner lanciava i sassi all'occhio periscopico del varano trapenoide, che si era avvicinato in modo considerevole alla spiaggia, e

ondeggiava sinuosamente avanti e indietro. Uno dei camerieri lo chiamò e glielo fece notare. Lui trasalì, si ritrasse dalla battigia e interruppe i lanci. L'occhio periscopico sussultò irritato, poi tornò di nuovo al largo. Cooner si sedette su un tronco e guardò la stella bianca Pfitz tramontare dietro un cumulo di nuvole, all'orizzonte.

— Mi sbaglierò, ma Cooner mi sembra un po' triste — osservò Kershaw. — Chissà come mai.

Wingo sogghignò. — Credo di poterlo indovinare. Secondo me ha la sensazione che Moncrief, in un modo o nell'altro, gli abbia rubato cinque sol.

— Strano! Cooner è sempre molto attento, al proprio denaro!

— Senza dubbio. Ha pensato di poter cogliere Moncrief in errore, e non ha resistito all'idea di vincergli senza sforzo una decina di sol.

Kershaw annuì. — Oh, sì. Sotto molti aspetti, Cooner ha una natura innocente e fiduciosa. Ma come ha potuto lasciarsi ingannare?

— Temo che sia rimasto vittima della sua stessa cupidigia. Moncrief giocava con un anello di spago, lo intrecciava tra le dita e ogni volta, per dieci dinket, sfidava Cooner a predire che figura ne sarebbe venuta fuori. E Cooner indovinava. Così ha preso coraggio, e allora Moncrief gli ha messo in mano un coltello dalla lama affilata. Teneva lo spago teso tra le dita, e ha sfidato Cooner a tagliarlo, in modo che l'anello si spezzasse. Cooner era certo di riuscirci senza difficoltà, e quando Moncrief gli ha offerto di scommettere dieci sol a cinque, lui ha messo subito il denaro sul tavolo e ha tagliato lo spago che Moncrief teneva teso tra le dita. Moncrief ha gridato: "Alakazam! Fa che lo spago rimanga intero!". Quando Cooner l'ha preso tra le mani l'anello di spago era ancora intatto, e Moncrief si è preso i cinque sol. Cooner ha pestato i piedi e si è strappato i capelli, ma non è servito. Tiene ancora in tasca l'anello di spago, e ogni tanto lo tira fuori per esaminarlo, sperando di trovare il punto dove ha prodotto il taglio.

Kershaw scrollò la testa, divertito. — Cooner non dovrebbe rimuginare troppo su un fatto così banale, perché così rischia di compromettere la sua ricerca della comprensione dell'universo di cui è responsabile.

Wingo guardò Cooner, che se ne stava ancora seduto sulla spiaggia con aria lugubre, a gettare sassi in mare e a guardare la stella Pfitz che tramontava.

— Be'... — osservò Kershaw. — Forse, Cooner non troverà il mio suggerimento di grande utilità.

Lui e Wingo svuotarono il bicchiere e chiesero al cameriere di riempirlo di nuovo. — Mentre tu riflettevi — disse Wingo dopo un po' — io ricordavo un paio di episodi che ho vissuto in prima persona. Magari ti possono interessare.

— Racconta — rispose Kershaw, in tono fatalista. — Ogni avvenimento della vita, come ogni granello di sabbia, è già di per sé una meraviglia.

— Abbiamo la stessa opinione — approvò Wingo. — Come te, anch'io ho sperato a lungo di condensare i capricci del cosmo in un'unità armonica. Ho fatto molta strada, e di tanto in tanto ho risolto alcuni dei paradossi più evidenti. Ma non ho ancora trovato pace. Ci sono un paio di quesiti in sospeso nella mia mente.

Kershaw si lasciò sfuggire una risatina sardonica. — Solo due? Il tuo pensiero deve essere davvero profondo! Descrivimi questi quesiti.

Wingo raccolse le idee. — Entrambi sono basilari, anche se profondamente diversi. Mi sono imbattuto nel primo a un seminario che ho frequentato da giovane. In quell'occasione, due rispettabili studiosi si trovarono in grave disaccordo. La disputa era fondamentale. Uno sosteneva che una divinità primaria avesse creato l'universo, e l'altro insisteva nel dire che il cosmo si era autogenerato, e che aveva originato una speciale divinità *ad hoc,* che funzionasse come modello autoreplicante di se stesso. Per un po', la discussione era stata tesa, perché se una dottrina risultava corretta, allora l'altra era inevitabilmente destinata all'oblio. All'epoca non riuscii a decidere dove stava la verità, e non so deciderlo nemmeno ora.

— Non era facile, con quelle premesse — commentò Kershaw. — Una ricerca filosofica serena deve avere "sempre" come base una verità incontrovertibile.

Myron, che aveva seguito la conversazione, azzardò un commento. — Anche il Barone Bodissey, una volta, fu chiamato a dare una definizione della Verità. Magari, le sue opinioni non erano rilevanti, ma illuminanti sì, di sicuro.

— Non fermarti proprio adesso — si intromise Schwatzendale, che aveva ascoltato. — Raccontaci questo aneddoto!

— Ebbene: in una sera buia, uno studente entrò nella camera del Barone Bodissey, a mezzanotte. "Signore, l'ansia mi divora!" esclamò, svegliandolo. "Mi dica subito, e una volta per tutte: che cos'è la Verità?" Il Barone gemette e imprecò, e alla fine alzò la testa. "Perché mi secchi con queste banalità?"

ruggì. "Perché io sono ignorante e lei è saggio" balbettò lo studente. "Molto bene, allora ti rivelerò che la Verità è una corda con un capo solo!" Lo studente insisté: "Va bene, signore. Ma dov'è l'altro capo che nessuno ha mai trovato?". "Idiota!" tuonò il Barone. "Era quello il capo al quale mi riferivo!" E si mise di nuovo a dormire.

— Molto divertente — commentò Kershaw. — Risponde al dilemma di Wingo meglio di qualsiasi dichiarazione che avrei potuto fare io. — Si girò verso Wingo. — E il secondo quesito?

— È un paradosso che mi disturba immensamente — rispose lui. — Non sembra riconducibile a nessun ragionamento logico.

— Finalmente una sfida interessante — commentò Kershaw. — Continua, ti prego.

— Ancora una volta devo tornare indietro nel tempo, a quando ero studente all'Organon. Il mio professore di matematica era molto anticonformista, e in più non sopportava la falsità. Spiegava che la matematica ordinaria era una frode e un tradimento, priva di qualunque corrispondenza con la realtà. L'errore era quello di usare il simbolo "zero" per indicare il "nulla". Il che era un controsenso, dichiarava il professore, perché il "nulla" come entità non esisteva. Sottolineava che l'assenza di "qualcosa" non era l'opportuno equivalente del "nulla", e che svolgere calcoli usando lo "zero" come cifra era una farsa logica, che trasformava la matematica convenzionale in uno strumento utile solo per gli sciocchi. Ritengo molto valide le sue argomentazioni, ma quando uso una tavola di moltiplicazione basata sulla matematica come la voleva lui, non ne viene mai fuori niente di buono, e io non so dare una spiegazione.

Kershaw scrollò la testa con aria dubbiosa. — Anche se la tavola di moltiplicazione ordinaria fosse sbagliata, a nessuno verrebbe mai in mente di cambiarla adesso. Dice il proverbio: "Non svegliare il can che dorme".

— Sono della stessa opinione — approvò Myron. — Conviene continuare a usare il vecchio sistema, anche se è sbagliato. Altrimenti, ogni volta che si dovrà mettere mano al portafoglio, si rischierà di dover discutere anche sul resto.

Wingo prese un'aria scoraggiata e vuotò il bicchiere.

— Eppure, c'è un errore di fondo, da qualche parte.

Il sole Pfitz sprofondò dietro a una montagna di cumuli e scese sotto l'orizzonte. Il cielo si colorò di rosa e di rosso scarlatto, poi impallidì e

acquistò sfumature tendenti al porpora e alla lavanda. Sulla baia di Songerl scese la sera, e sulla spiaggia si accesero uno dopo l'altro dei piccoli falò, sui quali la gente del posto faceva bollire grossi paioli traboccanti di chissà quali disgustosi ingredienti.

Al Sonc Saloon si accesero le luci, piccole luci soffuse nascoste dietro a delle sagome colorate, e illuminarono una serie di quadri color seppia, marrone e nero, appesi alle pareti. All'estremità opposta della sala, una piattaforma ospitava una vecchia marimba, apparentemente costruita in casa, con le tavolette della tastiera in legno duro montati su una struttura di bambù. Su un lato del locale Myron vide Moncrief, profondamente immerso in conversazione con un uomo corpulento e con la faccia rossa, che indossava un grembiule bianco e un cappello alto. Entrambi agitavano le braccia in basso e in alto, e poi battevano le dita di una mano sul palmo di quell'altra, come se stipulassero i termini di una transazione.

I tavoli nella veranda e nella struttura laterale annessa si riempirono, e il personale di cucina incominciò a servire il pasto serale: zuppa di pesce, pane, formaggio e carne fredda con salsa piccante. Un paio di camerieri scavò nella sabbia della spiaggia un solco lungo un paio di metri, e vi accese un falò di tronchi neri e crepitanti. Sul solco venne deposta una lunga griglia e, quando i tronchi divennero braci, sulla griglia fu deposto un lungo oggetto avvolto in foglie di banano, che rimase lì ad arrostirsi.

Intanto, nell'annessa dépendance, la situazione precipitava. L'oste corpulento, Isel Trapp, si era messo a litigare con uno degli aiutanti, un ragazzo esile che si chiamava Fritzen. La collera di Trapp era assolutamente straordinaria. L'oste gridava imprecazioni originalissime, accompagnandole con gesti esuberanti e molto espressivi, che costringevano il povero Fritzen a retrocedere. A un certo punto, Trapp si strappò il cappello dalla testa, lo buttò per terra e lo pestò. Fritzen rimase a guardare, con le spalle curve e la testa china. Quando azzardò una protesta, Trapp rispose con un ruggito ancora più forte, sicché alla fine il ragazzo alzò le braccia in segno di resa. Si girò, si guardò intorno per cercare un rifugio, e infine raggiunse in fretta il bordo laterale del palco.

Prese da dietro la marimba un vecchio tamburo d'ottone. Lo spostò in avanti e poi si sedette nell'ombra, dietro la marimba. Il tamburo era l'antenato di molti strumenti musicali, e quello in particolare, a giudicare dalla scena dipinta sul frontale, proveniva addirittura dalla Vecchia Terra. Nell'immagine

si vedeva un gatto randagio, che portava in testa un sombrero nero con la tesa ornata di piccoli campanelli. Il gatto era sdraiato su una panca di marmo, suonava la chitarra, e cantava rapito alla luce di una grossa luna gialla. Sullo sfondo, tre palme da cocco suggerivano un'ambientazione tropicale.

Isel Trapp, nel frattempo, aveva raccolto il cappello. Lo sbatté contro le gambe per ridargli una forma, e se lo rimise in testa con l'aria soddisfatta di chi ha concluso un buon affare. Poi ritornò in cucina. Non era ancora scomparso che Fritzen, risentito, incominciò a pestare a caso sui tasti della marimba, ottenendo una serie di note discordanti. Come se fosse un segnale, dall'entrata sul retro del locale entrò una creatura molto curiosa: un uomo con così tante caratteristiche di mutazione da sembrare quasi appartenente a una razza aliena. Era piccolo, con la pelle color ardesia. I capelli erano spessi e ispidi come stuzzicadenti, sulla sommità di una testa grossa e con gli occhi sporgenti. Due lunghe gambe magre sostenevano un tronco piccolo e arrotondato. Indossava una logora tunica marrone e dei pantaloni verde spento, aderenti come una seconda pelle. Balzò sulla piattaforma e si sedette a gambe incrociate dietro al tamburo. Fritzen continuò a giocherellare con la marimba. Mise giù i martelli, aggiustò qualcosa sui tasti, riprese i martelli e produsse un lungo e vibrante accordo, dai toni bassi a quelli alti. Poi si stancò. Mise nuovamente giù i martelli, e andò a sedersi in fondo alla piattaforma. Lo strano uomo basso incominciò a colpire la pelle del tamburo con le dita e le nocche, producendo un ritmo morbido e incalzante. Dalla cucina arrivò Isel Trapp, e ringhiò qualcosa che Fritzen fece finta di non sentire. Trapp mosse minacciosamente un passo avanti. Fritzen si alzò languidamente in piedi. Rimandò con un cenno Trapp in cucina, raccolse i martelli e attaccò con la marimba. Per un po' colpì i tasti a caso, producendo tintinnii e lamenti vari, ma gradualmente prese confidenza, e dalla marimba scaturì una melodia triste e malinconica.

Poi Fritzen eseguì un accordo di chiusura e si fermò. Ghignò furbescamente in direzione del suonatore di tamburo, che lo guardò e rimase impassibile.

Fu solo un attimo, Fritzen ritrovò subito la propria dignità e cancellò il sorriso prima che Trapp, intento a guardare con aria benevola dalla cucina, lo notasse.

A quel punto, in mancanza di un'occupazione migliore, Fritzen fissò cupo la marimba e incominciò ad aggiustare i tasti, borbottando tra sé, o magari

imprecando tra i denti. Alla fine parve soddisfatto, e picchiò i martelli su e giù, creando una spirale di suoni. Intonò una nuova coraggiosa melodia in tempo lento, intercalando frasi musicali perentorie e pause, nelle quali il suonatore di tamburo inseriva assoli e ingegnosi caroselli percussionistici.

Continuò così per venti minuti, con la marimba che faceva le fusa senza mai eccedere nei toni, e il tamburo che le rispondeva in tono morbido e quasi pacato. Le melodie si susseguirono: tutte tristi, pensose e tragiche. Non ci furono toni allegri: niente gighe, canzoni allegre e ballabili, niente saggi di danza con esibizioni di calci per intonarsi alla *verve* musicale.

"Curioso", pensò Myron. Fermò uno dei camerieri. — Sono musicisti insoliti — disse. — Fanno parte del personale abituale?

Il cameriere guardò con aria critica verso la pedana. — Il suonatore di tamburo no: è un klugash e viene da Gamma. Ha implorato Trapp per un posto e lui ha pensato che, essendo un selvaggio, sapesse suonare il tamburo. La marimba, invece, apparteneva alla nonna di Trapp. Si era fatta spedire le istruzioni, e l'ha costruita lei, pezzo per pezzo. È rimasta a marcire nella custodia, finché Trapp non ha deciso che il personale di cucina era pagato troppo e lavorava poco. Allora ha preso da parte i garzoni e i lavapiatti e ha detto loro che si erano crogiolati sugli allori per troppo tempo. Da quel momento in poi dovevano darsi da fare, e uscire a suonare la marimba. Loro gli hanno risposto che non erano portati per la musica, ma Trapp ha risposto che conosceva un trucco e che ci pensava lui. Ha preso il libro di musica della nonna e l'ha fatto a pezzi, in modo che ciascuno ricevesse la sua parte. A Fritzen è toccata quella delle ballate malinconiche. — Il cameriere rise. — Fritzen in questo periodo non ha fortuna. Questa sera affettava le cipolle e si è fermato per soffiarsi il naso, ma Trapp l'ha sorpreso e ha dato in escandescenze. Così, per punizione, l'ha mandato a suonare la marimba. — Vide Trapp sulla soglia della cucina, e si affrettò a tornare al suo lavoro.

Passarono dieci minuti, e Myron fu testimone di un altro evento strano. Dalla porta sul retro, entrarono nel locale tre giovani donne. Tenendosi in ombra, si avvicinarono al palco. Le luci colorate, basse e discontinue, non permettevano di distinguere bene il loro viso; Myron vide solo che erano snelle e flessuose, con la pelle color bruno polvere e i capelli scuri tirati dietro le orecchie, con la frangia sulla fronte. Erano nude dalla vita in su, a parte due minuscole coppe sul seno. Sotto la vita indossavano delle gonne fatte di fettucce sottili che ricadevano liberamente, rivelando a ogni passo le

lunghe gambe sinuose. Imbracciavano delle piccole chitarre. Senza dare nell'occhio, si avvicinarono alla pedana e incominciarono a pizzicare le corde al ritmo della musica in corso.

La musica finì. Fritzen guardò giù verso le ragazze, senza entusiasmo.

Loro eseguirono una piccola nota introduttiva, e incominciarono a cantare, con grande dolcezza, in chissà quale dialetto esotico, totalmente incomprensibile. Ma non faceva grande differenza: lo spirito della musica era chiaro. Fritzen ascoltò, si strinse nelle spalle, e incominciò a suonare un silenzioso accompagnamento. Le voci erano dolci e carezzevoli; le ragazze cantavano la loro nostalgia per luoghi sconosciuti. Cantavano di ricordi ormai svaniti, e di malinconie troppo pesanti per essere sopportate.

Un'altra sorpresa! Nell'ombra accanto alla pedana comparve una figura che indossava il costume del menestrello errante: un grande mantello nero dal taglio elaborato, e un cappellaccio a tesa larga calcato sulla faccia, che era già in parte nascosta da un paio di grossi baffi neri e spioventi. Imbracciava una fisarmonica; si sedette sulla pedana, accanto alle tre ragazze, e incominciò a pigiare i tasti del suo strumento, inserendosi con sospiri e sussurri nella musica.

La melodia finì. Il suonatore di fisarmonica si liberò del mantello, e rivelò una giacca di velluto nero con i bottoni d'argento, ornata da grosse decorazioni di passamaneria rossa e blu. Tirò la tesa del cappello ancora più in basso, quasi fino ai baffi, poi eseguì quattro lunghi accordi, e le ragazze intonarono una ballata così sommessa che le parole si persero, nonostante il significato tragico fosse chiarissimo.

La musica si interruppe e per un attimo non si udì nulla, se non il ritmico gonfiarsi e frangersi delle onde sulla spiaggia. Poi le ragazze ricominciarono a pizzicare le corde e intonarono una nuova melodia, disperandosi per qualcosa di irrimediabilmente perduto. La musica si spense, la marimba tacque, le voci svanirono come se il vento le avesse portate via, e tutto fu di nuovo silenzio.

Fritzen scese dalla piattaforma e andò a sedersi nell'ombra. Il suonatore di tamburo balzò a terra, trotterellò verso la porta sul retro e scomparve. Il menestrello in giacca nera appoggiò a terra il suo strumento, scambiò qualche parola con Fritzen, poi prese una ciotola da un tavolo, e vi lasciò cadere una manciata di monete.

"Aha! "Pensò Myron. Voleva battere cassa. Se ci fosse stato Moncrief, nei

paraggi, avrebbe usato spudoratamente la stessa tecnica. Un dubbio improvviso gli attraversò la mente. Studiò il menestrello con più attenzione. Possibile? Ma certo! Non c'erano dubbi. Il suonatore di fisarmonica, con il suo strano cappello e i baffi impertinenti, non era altro che Moncrief il Cavalcatopi!

Un'altra illuminazione attraversò la mente di Myron: e le tre fanciulle dai capelli neri? Si voltò a guardarle, mentre scivolavano via dalla porta sul retro. No, non aveva sbagliato. Flook, Pook e Snook si erano travestite. E il loro travestimento era tale da far girare la testa a tutti gli uomini presenti!

Moncrief portò la sua ciotola di tavolo in tavolo, facendo tintinnare le monete. Intanto, conversava con i turisti dei vari alberghi della città di Sonc, i quali evidentemente lo trovavano accattivante e pittoresco. Quando riteneva di aver ricevuto una mancia adeguata, passava a un nuovo tavolo, poi a quello successivo.

Alla fine, quell'imbroglione matricolato, arrivò al tavolo di Myron. — Signore — disse con voce lamentosa. — Sono un musicista prestato al commercio, che vive di duro lavoro! Questa sera ho dato il meglio di me, per accarezzare con la dolcezza le orecchie dei presenti. È un atto nobile, e non rifiuterò un compenso. Lasci parlare il suo cuore generoso! Offra senza ritegno! Mi dia i suoi sol a piene mani, e con l'animo pieno di gratitudine!

Myron buttò un sol nella ciotola, e Moncrief proseguì il suo giro.

Flook, Pook e Snook rientrarono in veranda. Le parrucche erano scomparse, una sciacquata aveva tolto il colore dalla pelle, e indossavano gonne e maglie azzurre e bianche. La trasformazione era totale. Si avvicinarono al tavolo occupato dall'equipaggio del *Glicca,* con grande cavalleria Wingo e Schwatzendale offrirono loro la sedia. Comparve anche Moncrief, negli abiti usuali.

I camerieri portarono un lungo tavolo sulla spiaggia e lo sistemarono vicino al fuoco. Circondarono il tavolo di sedie, vi stesero una tovaglia e lo imbandirono con ciotole di insalata fresca, fette di pane, vassoi di verdura, piatti e stoviglie. Moncrief uscì dalla veranda, subito seguito da Flook, Pook e Snook. Si sedettero al tavolo, e in breve vennero raggiunti da altri che avevano abbandonato la veranda, finché il tavolo non fu pieno.

Allora i camerieri misero un grosso vassoio vicino al fuoco e vi rovesciarono il lungo involto che era rimasto lì a cuocere per più di un'ora. Posarono il vassoio sulla tavola, scostarono le foglie di banano e scoprirono

un enorme crostaceo di mare, largo quaranta centimetri e lungo due metri e mezzo, con due file di piccole zampe articolate. I camerieri tagliarono la proboscide anteriore e tutta l'escrescenza frontale, e anche gli organi terminali, dai quali sgorgò una schiuma giallastra. Staccarono le zampe e tagliarono la carcassa in strisce verticali spesse qualche centimetro, che distribuirono nei piatti prendendole con le pinze. All'interno di ciascuna fetta c'era uno strato di granuli color rosso sangue, simili ai semi di una melagrana. I convitati grattarono via i granuli e li immersero in piccole ciotole di salsa verde, poi tagliarono le fette e divorarono la carne acre e bianca come se fosse polpa di anguria, e usarono la salsa verde con i granuli rossi come condimento.

A mezzanotte, l'equipaggio del *Glicca* prese luci e torce, per illuminare la spiaggia e anche per tenere a distanza le creature volanti notturne, che spesso attaccavano l'uomo. Così protetto, il gruppo ritornò allo spazioporto, nel ventre confortevole e sicuro della propria nave.

Al mattino vennero caricati altri pacchi in partenza. Lo spedizioniere riferì che non ce ne sarebbero stati altri per almeno una settimana. Il capitano Maloof ordinò di mollare gli ormeggi e il *Glicca* puntò verso la Stazione C su Gamma, vicino alla città denominata Base di Felker.

11

La Base di Felker era situata proprio sul bordo del Gran Canyon di Gamma. Anche lo spazioporto, al confine orientale della città, si affacciava sul grande immenso precipizio, che in quel punto era largo circa centocinquanta metri e profondo settanta.

Una rete di camminamenti sospesi, i cosiddetti "ponti molla", si agganciavano a dei solidi supporti laterali sulle pareti del canyon e permettevano di giungere alle noci di *kiki* che si levavano su immensi steli dalla palude sottostante.

La Base di Felker era stata fondata in tempi antichissimi da gente molto diversa dagli abitanti odierni. Erano i Fratelli Pellegrini della Confraternita Filippica, venuti su Mariah per fondare una comunità basata sulla razionalità e l'armonia con la natura. Intendevano trasformare logica ed efficienza in abitudini istintive, automatiche come la respirazione. Tutte le strutture dovevano essere costruite con una sagoma arrotondata, per evitare fratture e angoli in cui si potesse raccogliere lo sporco. Ogni aspetto della vita veniva analizzato e semplificato, per ottenere il massimo effetto con il minimo sforzo.

Con il passare dei secoli e dei millenni, gli usi e i costumi della Base di Felker degenerarono finché il filo di continuità non divenne impercettibile. Le convenzioni attuali erano ancora più rigorose delle precedenti, ma ormai risultavano comprensibili solo per gli iniziati. Molte fasi dei rapporti interpersonali erano segnate da distinzioni di abito e di colore, e permettevano agli individui di specificare, a grandi linee, il ruolo che desideravano avere negli avvenimenti della giornata. Una persona che desiderasse rifuggire i contatti sociali poteva scegliere di mettere in testa una fascia nera, e avvolgersi così in un mantello di invisibilità. A quel punto nessuno l'avrebbe più notata e dunque sarebbe diventata, di fatto, invisibile. All'epoca della pubertà, i ragazzi si mettevano in testa delle bande azzurre, e le ragazze delle bande rosse, così diventavano invisibili gli uni per gli altri, salvi come fantasmi asessuati. I matrimoni erano combinati: alla fine della

cerimonia, lo sposo e la sposa si toglievano le fasce colorate e finalmente, secondo la convenzione, potevano vedersi per la prima volta. Forse, in molti casi, era proprio così. L'atto aveva in sé un forte simbolismo erotico, pari alla perdita della verginità. L'eccitazione contagiava tutti i presenti. Sollevandosi reciprocamente la fascia gli sposi erano tenuti a mostrare un'espressione felice e sorpresa, e poi a esibirsi in una danza tradizionale, che simboleggiava l'iniziazione ai misteri erotici. Tutti assistevano allo spettacolo, approvavano la corretta esecuzione della danza, ne criticavano le posizioni scorrette, e ricordavano mille altri avvenimenti dello stesso tipo.

Il fiume Amer scorreva nel centro di Felker, a fianco del viale principale, prima di buttarsi nel Gran Canyon. La riva a nord era quella femminile, e la riva a sud quella maschile. Quando gli uomini desideravano visitare la riva nord dovevano fissarsi una piccola coccarda scarlatta alla radice del naso. Allo stesso modo, le donne incollavano piccoli ciuffi di capelli azzurri alle guance, quando volevano visitare la riva sud, il che accadeva di solito quando desideravano presentarsi in una delle tre taverne: Da Prospero, al Black Tamber o al Fazirab.

Il Gran Canyon, con la sua rete di ponti molla dominava la vita della città. Al di sotto, la palude traboccava di enormi felci nere. Le foglie arrivavano a trenta metri di altezza, mentre lo stelo centrale raggiungeva anche i sessanta, e terminava in un guscio sferico, di due o tre metri di diametro. Dalla superficie del guscio uscivano delle protuberanze, ciascuna contenente una decina di noci di *kiki,* che avevano suscitato gli appetiti epicurei di tutti i popoli della Dominazione.

In pratica, l'economia della Base di Felker si fondava proprio sul turismo e sulle noci di *kiki.* Per la raccolta, non si poteva partire dal basso, a causa degli insetti velenosi che abitavano lo strato più basso della vegetazione. Così, dei pali penetravano dall'alto la palude, congiunti da aerei camminamenti, i "ponti a molla", che li collegavano anche alle basi sul bordo del canyon, creando una rete solida e intricata. I "ponti" erano stretti e leggeri, larghi anche meno di mezzo metro, e sostenuti da cavi a parabola che pendevano dai sostegni laterali. Gli uomini e le donne che correvano lungo i ponti molla, portando cesti, erano i "saltatori". Alcuni di loro, nel corso dei secoli, erano diventati delle vere e proprie leggende, grazie alle particolari doti di agilità e alla bravura nei salti, o anche per il coraggio dimostrato in qualche particolare occasione. Non si contavano, infatti, i duelli tragici che avevano

avuto come scenario il canyon e che si erano conclusi con il perdente che piombava nel folto del mare di felci grigie e verdi, solo per essere mangiato vivo da insetti lunghi qualche decina di centimetri.

I saltatori raccoglievano le sacche di noci nei cesti e le portavano alla base. Le sacche venivano aperte e le noci di *kiki,* una volta estratte, erano ripulite, controllate e imballate in barili destinati al consumo nei mondi civilizzati.

Il *Glicca* sarebbe rimasto in porto per due o tre giorni, e l'equipaggio ebbe libertà di spostarsi come voleva.

A volte, quando il tempo glielo permetteva, Wingo organizzava un piccolo mercato personale, e vendeva giocattoli, pentole, padelle, stoviglie e matite colorate. L'iniziativa non gli fruttava grossi guadagni, ma a lui piaceva trattare con la gente del luogo, ed era sempre pronto con la macchina fotografica per catturare qualche insolita "espressione emotiva". In simili occasioni, proprio per suggerire un'ambientazione romantica e di antica tradizione artistica, a Wingo piaceva indossare il suo grosso cappellaccio marrone, con la tesa spiovente sul viso, il mantello a ruota e gli stivali migliori, fatti a mano per i suoi piedi estremamente sensibili.

Nel pomeriggio successivo all'arrivo a Felker, l'equipaggio del *Glicca* assaggiò le birre in vendita alla taverna Da Prospero, e anche quelle del Black Tamber. Tutti ne rimasero favorevolmente impressionati. Il giorno seguente, Wingo organizzò la sua bancarella vicino all'entrata del terminal spaziale. Quasi subito, una piccola folla di potenziali acquirenti, si radunò per ispezionare la mercanzia. Wingo incominciò subito a sperare in un possibile guadagno, ma le sue attese non si realizzarono. Né l'abbigliamento artistico, né l'atteggiamento severo dissuasero i felk dal compiere sgradevoli atti di disturbo nei suoi confronti. Infatti, dopo essersi avvicinati al banco per esaminare la merce, alcuni abitanti del luogo si scostarono e misero sulla fronte le bande nere dell'invisibilità. Poi, sicuri che le loro malefatte non sarebbero state scoperte, ritornarono al banco e incominciarono a rubare gli oggetti messi in vendita da Wingo.

Lui si adirò. — Smettetela, adesso! Non posso permettere che mi rapiniate!

Le sue proteste caddero nell'indifferenza. Allora, Wingo scattò in fretta parecchie "impressioni emotive" per l'album, e incominciò a spruzzare gli aspiranti ladri con del repellente per insetti dall'odore disgustoso, ma sollevò tante proteste che dovette desistere immediatamente.

— E va bene — disse ai ladri irritati. — Dal momento che non riuscite a

comportarvi come persone civili, non mi resta che chiudere il banco. Non avrei mai creduto che alla Base di Felker la disonestà fosse così diffusa.

Wingo riportò la sua merce a bordo del *Glicca,* poi andò in città. Vagabondò lungo il margine del Gran Canyon, fermandosi qua e là per fotografare i ponti molla e i saltatori. Al di là del fiume notò la taverna Da Prospero, una costruzione di tre piani, riparata dai rami tentacolari verdi e neri di sei alti *dendron.* Attraversò l'Amer, grazie a uno dei sei ponti cittadini, e andò a dare un'occhiata nel locale, ma non trovò nessuno dei suoi compagni di equipaggio. Stava dirigendosi al Black Tamber quando, lungo il viale, notò quasi per caso una piccola strada laterale, fiancheggiata da edifici di tre piani. Uno di questi edifici era stato convertito in negozio, e nella strada campeggiava un cartellone:

MUSEO DELL'UOMO NATURALE

ESPOSIZIONE E VENDITA DI:

OGGETTI ARTISTICI, CURIOSITÀ E MANUFATTI ILLUSTRATIVI DI CULTO E TRADIZIONE.

CURATORE: PROFESSOR GILL, ESPERTO DI FAMA TRANS-GALATTICA.

MOSTRA TEMPORANEA DI OGGETTI INSOLITI, ARCANI E MISTERIOSI.

SONO BENVENUTI TUTTI I COLLEZIONISTI SERI.

NO A FANATICI, PIANTAGRANE E TURISTI OCCASIONALI.

GRAZIE, NON ABBIAMO TEMPO DA PERDERE.

Wingo entrò. Sul fondo sedeva un ometto con la faccia pallida ed emaciata. Aveva il cranio coperto da ciocche rade di capelli unti e grigi, e le sopracciglia sollevate in segno di infrazione cronica. Indossava una giacca nera e consunta, dei pantaloni stretti di velluto color tabacco, e le scarpe nere a punta di uno stile passato di moda ormai da tempo immemorabile. Davanti a lui era aperto un grosso libro rilegato in cuoio, e mentre leggeva batteva a raffiche veloci sui tasti di una macchina per codifiche. Wingo attese educatamente per qualche secondo, poi incominciò a guardarsi intorno. Su una fila di tavoli, e negli scaffali allineati lungo le pareti, erano appoggiati dei vassoi traboccanti degli oggetti più strani.

Con decisione ben ponderata, il professor Gill mise da parte il libro e

rivolse la propria attenzione a Wingo. — Sono specializzato in materiale che riveste interesse solo per uno studioso serio — dichiarò senza mezzi termini. — I negozi per i turisti si trovano lungo la strada principale. Mi permetta di darle un consiglio: indossi un nastro mercantile bianco e verde, prima di trattare con i negozianti locali, altrimenti la imbragheranno senza ritegno.

— È un ottimo consiglio — replicò Wingo, grato. — Da chi posso avere il nastro?

— Guarda caso, ne ho proprio alcuni qui a portata di mano. Sono tutti di ottima qualità, ma credo di poterne trovare uno anche di medio valore.

— Grazie. Andrà benissimo — disse Wingo. — Quanto costa?

— Novantadue sol — rispose in fretta il professor Gill.

Wingo sbatté le palpebre. — Credo che ci penserò.

— Come vuole.

— Lei è nativo di qui? — chiese Wingo, prima che lui ritornasse al suo libro.

Il professor Gill gli lanciò un'occhiata carica di sdegno.

— Assolutamente no. Non si vede?

Wingo si affrettò a scusarsi. — Ma certo, è evidente! Ho parlato senza riflettere!

Il professor Gill non era tipo da farsi blandire tanto facilmente. — Io sono un cosmopolita autentico! Ho ottenuto sei lauree e le mie pubblicazioni sono considerate fondamentali. Non appena avrò raccolto tutto il materiale necessario per il mio prossimo trattato me ne andrò da qui in un batter d'occhio! Nel frattempo... — Fece un gesto ampio e rapido con la mano —... lei è libero di esaminare tutto quello che vede esposto.

— Sono manufatti dei primi saltatori? — chiese ingenuamente Wingo.

— Parte del materiale è di Felker — spiegò il professore con pazienza ostentata. — Ma per la maggior parte è di provenienza klugash.

Wingo fece per parlare, ma lui stese la mano. — Non ho il tempo di parlare con lei dei klugash — disse in fretta.

— Volevo solo dirle che ne ho visto uno, un paio di giorni fa, alla baia di Songerl — ribatté Wingo, con grande dignità. — Era piccolo e strano, con il ventre rotondo e delle lunghe gambe magre. Sembrava inoffensivo.

Il professor Gill sogghignò, amaro. — Sono al corrente di almeno tre squadre di ricerca che avevano pensato di studiare i klugash. Qualcuno le ha viste entrare nella foresta di Shinar, ma nessuno le ha più viste uscire.

Eppure, qualche klugash a volte si fa vedere agli scavi Cambriani, per chiedere l'elemosina, vendere qualcosa o rubare. — Gill all'improvviso perse la pazienza e l'interesse per la conversazione. Indicò a scatti le cose esposte nella stanza.

— Prego, guardi pure tutto quello che vuole. Magari troverà qualcosa che la interessa.

Wingo esaminò un vassoio vicino. Notò un paio di paraorecchi, ricavati dal guscio nero e oleoso dei semi di *kiki.* L'intaglio non era particolarmente raffinato e a lui sembrò di riconoscere la tecnica felk. Li mise da parte. In una scatola di vetro trovò una serie di insetti conservati nella gomma trasparente, per fame degli ornamenti femminili. La serie comprendeva un grosso scorpione verde, una collana con tre scarafaggi tigre pendenti, una farfalla dorata e nera, e un centinaio di mosche iridescenti che ondeggiavano all'interno di una sfera di cristallo. Spinse da parte una vecchia bambola di stracci consunta, e si imbatté in un piccolo meccanismo di cui non era chiaro lo scopo. Lo rigirò da tutte le parti, cercando di metterlo in moto, ma senza successo. Il professor Gill lo guardò e nascose un sorriso. — È un attrezzo felk — spiegò alla fine. — Serviva a tagliare i peli del naso. Il tempo lo ha corroso. Magari lei ritiene che valga la pena di ripararlo.

— Chissà — disse Wingo. Rimise l'oggetto sul vassoio e prese in mano un piccolo taccuino. Sul frontespizio c'era una scritta, in lettere maiuscole e ornate:

PENSIERI PROFONDI DI DONDIL RESKE, 13 ANNI.

All'interno, Wingo trovò parecchie sezioni scritte con una calligrafia sghemba, in pastello a cera rosso che la rendeva ancora più illeggibile. Alcune pagine risultavano strappate, e in pratica rimaneva solo una raccolta di disegni. Il primo, eseguito interamente in toni di marrone e grigio, mostrava una casa a due piani di architettura complessa, circondata da *dendron* neri e scheletrici. Una freccia indicava una finestra del piano superiore, e c'era una legenda: LA MIA STANZA. Nella pagina successiva Wingo trovò un disegno diverso, un ritratto. Sul fondo c'era scritto: EVERLY PRASE, 11 ANNI. Era il viso delicato di una bambina, seminascosto da una cascata di riccioli. Wingo sorrise con aria benevola e girò pagina. Vide un altro schizzo, più complicato ma anche più incerto, come se Dondii non

avesse ben chiaro il suo soggetto. Aveva disegnato una creatura da incubo, un incrocio tra un *gargoyle* e uno pterodattilo, con immense ali di membrana marrone ripiegate dietro il torace. Di fianco c'era un uomo alto e magro, con i fianchi e le spalle sottili, e il volto rapace. Indossava un elmo cilindrico alto mezzo metro e con la sommità a punta. C'era una didascalia: UOMO CELESTE DELLE RUPI DI GASPARD, CON CAVALCATURA. Dopo il disegno, con grande disappunto di Wingo, nel quaderno rimanevano solo delle pagine bianche. Mostrò lo schizzo dell'"Uomo Celeste" al professor Gill. — Che cosa mi dice di questo?

Il professore diede una breve occhiata. — Quel quaderno ha quasi quattromila anni. Sono le impressioni di uno scolaro su un arct delle Rupi di Gaspard. La tecnica è ottima. E loro sono cambiati poco, in quattro millenni.

Wingo alzò gli occhi, sorpreso. — Quest'uomo e questo animale... non sono immaginari?

— Gli arct sono una razza antica. Abitano ancora una dozzina di cime rocciose nelle Terre Selvagge di Gaspard, nel continente di Gamma. Sono famosi per le loro faide e le loro vendette. Fanno anche razzia del bestiame allevato nei ranch delle pianure, e sono assai temuti. Come i klugash, sono una razza di gente strana e sinistra.

— Già — replicò Wingo, soprappensiero. Soppesò il quaderno di appunti. Chissà se il prezzo era alto o basso. C'era solo un modo per scoprirlo. Lo chiese. — Quanto costa, questo quaderno?

— Cento sol — rispose il professore, senza esitazioni. — È un oggetto affascinante, e raro.

— Oh — ribatté Wingo. Mise il quaderno da parte. Il viso pallido di Everly Prase lo avrebbe perseguitato per settimane.

Guardò in un altro vassoio e prese a caso un frammento di pietra. Lo guardò e fece per rimetterlo dov'era, poi lo riguardò, con più attenzione. Il frammento, intagliato in un pezzo di diorite nera, rappresentava la parte anteriore e la testa di un grosso animale. L'intaglio era di eccellente qualità e, per quanto rotto, il frammento pulsava di energia vitale.

Wingo lo mostrò al professor Gill. — Che cos'è?

Il professore riservò all'oggetto una breve occhiata distratta. — È un feticcio klugash. Se lei possedesse tutti i trentasette pezzi della serie potrebbe dominare molta della magia klugash. Senza contare che la serie completa la renderebbe ricco... nel caso riuscisse a sopravvivere.

Wingo soppesò il frammento con aria dubbiosa. — Ha altri pezzi dello stesso genere, magari nella sua collezione privata?

— Ah, ah! Di pezzi così non se ne vedono! E se per caso li vedessi, esiterei molto, per una gran varietà di ragioni. Compresa la paura.

— Mi attirano queste cose — ammise Wingo in tono pensoso. — Specialmente i pezzi che fanno parte di un insieme.

— Si chiama "prurito del collezionista" — osservò il professor Gill.

— Chissà se si può trovare una serie completa dai klugash stessi — borbottò Wingo, quasi tra sé.

Il professore sogghignò. — Una speranza molto remota.

Wingo sospirò. — Qual è il prezzo per questo frammento?

L'altro sogghignò di nuovo. — Vedo che lo desidera con grande trasporto! Potrei chiedere una cifra esorbitante e lei pagherebbe!

— Mi metta alla prova — ribatté Wingo, cupo.

— Mi ha preso per un uomo senza onore? — gridò Gill.

— Il pezzo è rotto, e inutile. Se lo prenda gratis, è suo.

Con un gemito, Wingo lasciò cadere due sol sul banco.

— Questo è il prezzo che ero disposto a pagare. Lo aggiunga al fondo che mette da parte per andarsene da Mariah.

— Su questa base, accetto la transazione.

Si inchinarono reciprocamente. Wingo prese il frammento e uscì dal negozio.

Più tardi, quel pomeriggio, mentre Pfitz splendeva ancora alta nel cielo scuro, il *Glicca* si levò dallo spazioporto di Felker e veleggiò verso est, al di sopra della pianura, dell'oceano, fino al cuore montagnoso di Beta. Si posò nello spazioporto di Cambria mentre scendeva il crepuscolo. L'ufficio del terminal era già chiuso per la notte, ed erano chiusi anche i magazzini e le banchine. All'estremità più lontana della pista, la sagoma scura della Grande Foresta di Shinar sembrava una gigantesca muraglia. Dalla parte opposta, qualche guizzo di luce indicava la presenza della città di Cambria. Oltre la città, le Colline Mistiche erano ormai solo una presenza confusa, nel cielo sempre più buio.

Nel corso del tempo, l'area era stata devastata da violenti rivolgimenti tettonici. Sotto le Colline Mistiche erano entrate in collisione due masse continentali, e gli strati rocciosi si erano accartocciati e rivoltati, producendo cataclismi immani. In alcuni punti, le faglie si erano fronteggiate, alzandosi,

finché una delle due non aveva dovuto cedere, finendo schiacciata nel magma sottostante, mentre i gas, le fiamme e la lava fuoriuscivano a sbuffi dalle ferite del suolo, creando combinazioni e processi di frazionamento da cui avevano avuto origine le ramificate venature dei metalli preziosi.

Nei cinquemila anni successivi all'arrivo di Abel Merklint, in Cambria si erano succedute molte fasi storiche. Gli insediamenti erano lievitati e poi svaniti, in modo direttamente proporzionale all'attività in corso lungo la Grande vena madre, dove dalle miniere si estraevano elementi rarissimi, che era troppo difficile e troppo dispendioso combinare con altri.

Circa a metà del lungo arco storico di Cambria, irruppe nella Dominazione Gaenica un nuovo fattore di significato sensazionale. L'elemento scatenante fu il ritrovamento, pochi metri all'interno della Grande Foresta di Shinar, di una fila di quattordici statue alte più di due metri. All'inizio, le statue erano state attribuite ai klugash, e non si era data loro nessuna importanza. Poi, per caso, una squadra di biochimici le aveva esaminate e, per varie ragioni, aveva dichiarato che potevano essere solo le testimonianze di un'antica razza aliena. La notizia, sebbene non irragionevole in sé, aveva suscitato un'immediata tempesta di pareri discordanti. In Cambria erano arrivati un centinaio di squadre di studio e gruppi di ricerca. L'area fu rastrellata palmo a palmo, mentre le statue venivano analizzate da ogni punto di vista.

Il risultato finale fu molto ambiguo, e la questione rimase in sospeso. Il materiale di cui erano composte le statue non diventava incandescente, non offriva nessuna impronta spettroscopica, né emetteva radiazioni di nessuna frequenza registrabile, sicché non se ne poteva dedurre il tempo di decadimento, e quindi l'età. Il materiale era refrattario a tutti i reagenti conosciuti. Alla fine si disse che era gomma subnucleare, e il problema venne dichiarato risolto. L'età delle statue rimase incerta, cosi come il metodo di scultura, di trasporto e di sistemazione.

Ma accanto al primo mistero, che era un rompicapo per gli studiosi di fisica, ce n'era anche un secondo, che riguardava la xenologia e la semeiotica sociale. Chi o che cosa intendevano rappresentare, quelle statue? Apparentemente ritraevano quattordici grossi klugash, accosciati, in una posizione che suggeriva una preghiera introspettiva o, più probabilmente, un atto di sottomissione. Forse la razza aliena aveva tentato in questo modo di tenere desta la memoria dei klugash? Erano i klugash stessi, la razza aliena? Le facce erano nascoste da elmi a cono schiacciato, e i lineamenti

sembravano solo suggeriti, quasi per gioco, e non un modello antropomorfico.

La controversia continuò, gli studiosi svilupparono nuove teorie, il luogo divenne prima un centro di studio e poi, con l'avvento dei turisti, una piccola comunità multifunzionale.

Le statue vennero allineate proprio al limite della Grande Foresta di Shinar: i turisti e il personale in genere furono avvertiti dell'imprevedibilità del temperamento klugash. Spesso, quando sopra alle Colline Mistiche scendeva il crepuscolo, un klugash solitario arrivava furtivo dalla foresta, si arrampicava sul piedistallo, si issava faticosamente a cavalcioni delle ampie spalle marmoree e restava lì seduto per un'ora, appoggiando la testa sull'elmo della statua. Perché? Per meditare?. Per ricaricare le batterie psichiche? I klugash non lo spiegavano mai e nessuno osava domandarlo.

In mattinata il *Glicca* scaricò la merce, poi rimase inattivo, in attesa che il materiale da spedire altrove venisse imballato e corredato di tutta la documentazione necessaria.

Wingo approfittò del tempo libero per inseguire le sue intime aspirazioni. Senza dirlo a nessuno, uscì e si avventurò verso la Parata delle Statue, con il mantello al vento e uno zaino in spalla. Si fermò al margine della pista, e ammirò la foresta che lo sovrastava: impenetrabile, scura e minacciosa.

I tronchi, variegati e di diversi colori, arrivavano fino a dieci metri e si biforcavano in rami secondari, che salivano e incontravano altre biforcazioni, generando qua e là dei grossi tentacoli carnosi grigio-verdi. Dalle profondità della foresta non arrivava alcun suono. Wingo sbirciò nell'oscurità, ma non vide nulla, come prevedeva. Con i modi spicci e determinati di un perfetto uomo d'affari, aprì lo zaino e ne tolse un tavolino pieghevole, che aprì. Sul tavolino dispose una lunga serie di oggetti: prima di tutto, una scatola piatta, divisa in quaranta scomparti, in uno dei quali aveva messo il frammento intagliato ottenuto dal professor Gill. Rovesciò indietro il coperchio della scatola, e vi lasciò cadere un cartoncino sul quale aveva scritto un messaggio:

Desidero fare scambio con una serie completa di intagli come il frammento nella scatola, ma in buone condizioni. Aggiungo qui di fianco il materiale che intendo scambiare. Nel caso fosse insufficiente, fatemi sapere quanto richiedete.

Nella parte di tavolo rimasta libera, mise una serie di quattro coltelli con la lama in materiale *irrevox,* due scalpelli, forbici, un paio di pinze, una fiaschetta di olio di lavanda, una lampada tascabile e un piccolo specchio.

Wingo osservò il tavolo con aria soddisfatta, poi si spostò di cinquanta metri verso il *Glicca.* Lì si fermò e preparò la macchina fotografica, senza dare troppo nell'occhio.

Si mise in attesa. Passò del tempo. Pfitz salì nel cielo color inchiostro. Non successe niente. Wingo tirò fuori un'armonica a bocca ed eseguì una serie di trilli, e scale. Attese ancora, poi provò una giga, ma smise subito perché aveva dimenticato la melodia.

Passò ancora del tempo, poi alla fine gli sembrò di aver intercettato un movimento tra le ombre della foresta. — Se volete fare scambio, sono qui! — gridò. — Voglio gli animali intagliati! Portatemi la serie di trentasette pezzi e potrete tenervi i coltelli, con i quali intaglierete molti altri oggetti, perché le lame sono inalterabili. Ma gli animali intagliati devono essere di eccellente qualità!

Indietreggiò ancora di qualche metro, e si appoggiò contro un tronco tagliato. Passò altro tempo. Il tavolo rimase esattamente come prima, e sembrò piccolo e insignificante, rispetto alla grande indifferenza della foresta. Wingo si lasciò sfuggire un lungo sospiro triste. Dopotutto, non si era aspettato niente di meglio, e magari era troppo presto per scoraggiarsi. Si trattenne dallo scrutare con troppa insistenza nel folto degli alberi, anche se con la coda dell'occhio gli sembrò di vedere delle piccole ombre che andavano avanti e indietro.

Pfitz raggiunse lo zenit. Wingo passeggiò con aria indifferente fino al tavolo, e vide subito che il suo frammento intagliato non c'era più. Ma guarda! E quando era stato rimosso? Lui non aveva notato nessuna attività, attorno al tavolo!

Allora si stirò e ritornò senza fretta al *Glicca,* dove rimase per il resto del pomeriggio.

Pfitz tramontò dietro le Colline Mistiche. Lentamente l'oscurità velò il paesaggio. Wingo andava avanti e indietro nel salone come un leone in gabbia, e ogni tanto guardava fuori dagli oblò. Era un mondo cupo e malinconico. Si era sentito assalire da un senso di oppressione fin dal momento in cui erano atterrati allo spazioporto di Songerl. Alla Base di Felker nessuno rideva, e l'atmosfera della città di Cambria era così pesante da

togliere il fiato. Strano. Ormai aveva aspettato abbastanza. Wingo prese una lanterna e un palo, uscì di nuovo e camminò lentamente fino all'estremità della pista. Si avvicinò al tavolo e... il cuore gli balzò in gola: la sua merce di scambio era sparita! Si precipitò in avanti, e guardò all'interno della scatola. Con sua immensa gioia, e sorpresa, trentasette dei quaranta scomparti contenevano ciascuno una piccola pietra intagliata.

"Meraviglioso! " pensò lui. Si era ritrovato in regalo, quasi per caso, un tesoro che andava ben al di là delle sue più fervide speranze! E la presunta magia? Wingo guardò le piccole creature intagliate ma non avvertì nessun brivido di forza arcana. Che importava? Era già molto possedere quei piccoli, meravigliosi esemplari...

— Perché quel mezzo sorriso, uomo rosa? — chiese una voce bassa. — Sei contento di essere riuscito a ingannarci?

— No! Mai! — protestò Wingo. — Assolutamente no!

Sorrido perché queste pietre intagliate mi danno un grande piacere! Non è un sorriso malevolo!

— Forse no. Ma è preferibile un'adeguata sobrietà. Che cos'altro ci hai portato?

— Quello che ho potuto. Qui c'è una lanterna, un'asta, altre due lampade tascabili, un rotolo di nastro adesivo, un vasetto del mio personale unguento per i piedi, e una dozzina di dolci con la marmellata. — Wingo depose i doni e attese. Il silenzio era così profondo da far paura.

Poi... — Immagino che possa bastare. E ora sparisci, altrimenti finiranno per esserci quindici statue allineate, l'ultima con un mezzo sorriso sulla faccia sciocca.

Wingo esitò, poi decise di osare. — Perché siete stati così generosi? — chiese. — Potete dirmelo?

La voce non rispose. Forse se n'era andata. Wingo ascoltò con attenzione. Udì solo qualcosa che gli sembrò un breve sospiro trattenuto. Il cuore incominciò a battere forte. Lui borbottò qualcosa di incoerente, poi chiuse in gran fretta la scatola, ripiegò il tavolo, prese il tutto e partì.

Aspettò di essere al sicuro sul *Glicca,* finalmente da solo in cabina, per esaminare le pietre intagliate, a una a una. Erano ancora più strane e misteriose di quel che si era aspettato. Scoprì di sentirsi riluttante a toccarle: non sopportava di maneggiarle senza usare un tovagliolo per ripararsi le dita.

Si alzò in piedi e considerò i suoi tesori. L'euforia si era dissolta,

lasciandolo senza forze. Lentamente rimise tutti i pezzi a posto, chiuse saldamente il coperchio della scatola, e la infilò nell'angolo più profondo e più oscuro dell'armadio. Alla prima occasione, si ripromise, avrebbe venduto la scatola e il suo contenuto a qualche fondazione pubblica, o a chiunque la volesse.

La piazza Rorbeck, nel centro della città di Cambria, era circondata per tre lati da una serie di edifici a più piani: alcuni vecchi, altri moderni, ma costruiti secondo i dettami della stessa architettura rettilinea di base. Sul quarto lato, la piazza confinava con un parco pubblico, un parco giochi per i bambini, una pedana per l'orchestra e un museo mineralogico. Moncrief, approfittando dei tre giorni di sosta del *Glicca,* alzò il tendone della sua troupe, vicino all'entrata nord del parco. Espose anche un cartello, che diceva:

SCIENZIATI! INGEGNERI! TECNICI! VI FIDATE DELLA VOSTRA CAPACITÀ DI GIUDIZIO? SÌ? ALLORA USATE IL TALENTO CHE AVETE PER VINCERE UN'INCREDIBILE FORTUNA! I GIOCHI SONO AFFASCINANTI! PROVERETE IL VOSTRO INGEGNO CONTRO FLOOK, POOK E SNOOK! FATEVI AVANTI, SCOMMETTETE E SFIDATE LA SORTE!

Le tre ragazze montarono sui tamburi in similoro, impugnando le torce, sembravano angeli con la spada fiammeggiante. Sul retro del palco c'erano Siglaf e Hunzel, decise a proteggere i loro interessi. Come sempre, indossavano pantaloni e tuniche di cuoio, con cerchi di ferro per trattenere i capelli color grano.

Venne avanti Moncrief, gaio e animato, come se avesse mille notizie fresche da riferire. Si identificò, presentò ciascuna delle tre ragazze descrivendone le virtù, i capricci e le speciali qualità. Poi passò a parlare di Siglaf e Hunzel, che descrisse come risolute e virginali incarnazioni delle dee guerriere della mitologia nordica classica. — E adesso passiamo al gioco! — esclamò poi. — Tutti gli uomini che hanno orgoglio, e onore, si facciano avanti! Non si troveranno mai più di fronte a un'occasione del genere! — Moncrief ritirò le torce dalle tre ragazze. — Osservate questi squisiti bocconcini: Flook, Pook e Snook. Sono creature di sottile malizia, e vogliono mettervi alla prova! Via, con un *hi-ho douterango!*

Le ragazze effettuarono le loro evoluzioni e si allinearono, sorridendo agli

spettatori.

— Allora! — esclamò Moncrief. — Qual è Flook? E Pook? E Snook? Fate la vostra scelta, e puntate. Per gente di fine intelletto come voi, un problema di questo genere sarà una sciocchezza!

— Certo — disse un ometto grasso con la voce da donna.

— Punto cinque sol, e dichiaro che questa creatura è Snook.

— Urrà! — esultò Moncrief, con entusiasmo palesemente fasullo. — Lei ha l'occhio acuto! Via, di nuovo! E speriamo che questa volta la fortuna mi sia propizia!

— Per uno scienziato, la fortuna non è un fattore degno di nota — ribatté il concorrente, in tono puntiglioso. — E questione di usare le giuste procedure mentali al momento migliore.

Moncrief non espresse commenti e fece ripartire il gioco. Lo scienziato vinse anche quella volta, e poi una terza, causandogli una grave inquietudine. Moncrief andò a lato del palco per rinfrescarsi con un bicchiere d'acqua. Lì ebbe modo di cogliere un brano di conversazione tra altri due scienziati. — Hai notato? Herman sta mettendo alla prova il suo nuovo sensore di temperatura!

— È fantastico! Legge differenze di pochi millesimi di grado a dieci metri di distanza!

I due uomini si allontanarono. Moncrief si girò e guardò Herman, il concorrente paffuto. Vide che aveva in mano un piccolo strumento. — Sono pronto a continuare il gioco! — esclamò Herman spazientito. — Sbrighiamoci, forza!

— È necessario che le ragazze si prendano un attimo di riposo — dichiarò Moncrief. Le mandò con un cenno verso lo spogliatoio sul retro, dove accese una lampada al quarzo per dieci secondi su Flook e per venti su Snook, mentre Pook si rinfrescava con un asciugamano immerso nell'acqua fresca.

Moncrief tornò davanti al palco. — Siamo pronti a continuare — disse a Herman. — Quanto vuole scommettere?

— Ora mi sento più sicuro, per questo punterò sessantacinque sol! Dove sono le ragazze?

Flook, Pook e Snook arrivarono dal retro e si allinearono sul palco. — Per questa volta lasceremo da parte le evoluzioni, perché le ragazze sono stanche. Dunque, mi dica, qual è Flook? E Snook? E Pook?

Lo scienziato lanciò una rapida occhiata al suo strumento, e prese subito

un'aria confusa. Alla fine puntò un indice tremulo. — Quella là in fondo è Pook. Forse.

— Sbagliato! — dichiarò Moncrief, ripiegando i sessantacinque sol e infilandoli nel portafoglio. — Lei ha scelto Flook, che è comunque altrettanto desiderabile!

Lo scienziato si scostò, borbottando e scrollando la testa. Moncrief lo seguì con lo sguardo, soddisfatto. — Forza, un'altra puntata! — esclamò. — Siete pronti? — Guardò a destra e a sinistra e sorrise. — Sono sicuro che il gusto per la competizione scorre profondo nelle vene dei coraggiosi abitanti di Cambria! Non abbiate paura, e fatevi avanti!

Il gentiluomo che accolse il richiamo, a differenza di Herman il termodinamico, era alto, sottile, pallidissimo, calvo come un uovo e con il naso a uncino. Indossava il berretto rosso e giallo della Società Iperlogica e Moncrief pensò che forse era un altro scienziato, anche se non portava meccanismi o strumenti di nessun tipo. Il gentiluomo si avvicinò al palco, studiò le ragazze e puntò dieci sol. — Ecco la mia posta! Fate partire il gioco!

Quando le ragazze si furono allineate, lui puntò il dito senza esitazioni. — Questa è sicuramente Pook.

— Proprio così! — borbottò Moncrief. — Voi scienziati siete tutti uguali. Di che cosa si tratta, questa volta? Di telemetria? Logaritmi? Non posso battermi contro tutta questa tecnologia! Dovete mettere da parte i vostri dispositivi, se volete godere delle delizie sportive.

— La smetta di dire sciocchezze! — tuonò il nuovo concorrente. — Ho il diritto di giocare, e questa è la mia posta, che stavolta sale a cento sol!

Moncrief scosse la testa con decisione. — Ho sentito abbastanza! Non permettiamo a nessun provocatore di rovinarci il divertimento. — Con molta discrezione fece un cenno, e Siglaf si avvicinò. — Il nostro regolamento proibisce l'uso di qualsiasi strumento scientifico, perché corrompe lo spirito del gioco.

— Un momento! — esclamò il gentiluomo. — Se spiego i miei metodi, potrò continuare a giocare?

L'indignazione di Moncrief svanì. — Ma certo! Noi insistiamo solo sull'assoluta correttezza da parte di tutti.

— Mi fa molto piacere! — dichiarò il concorrente. — Plaudo alla sua nobiltà d'animo.

Moncrief sorrise e inchinò la testa, apprezzando la sua ingenuità. — I suoi

alti principi morali hanno vinto! Dal momento che insiste sulla franchezza, ora può senz'altro rivelarci come ha vinto il gioco precedente.

— È semplicissimo! Ho usato il naso. Flook ha mangiato da poco una caramella al rum, Snook ha ingerito dell'aglio, e Pook sta succhiando anche adesso una pastiglia alla menta. È un gioco da bambini. E adesso, ho puntato cento sol. Possiamo procedere?

— Senza il minimo ritardo! — esclamò Moncrief. — È venuto il momento del nostro nuovo numero, e lei sarà il primo fortunato sfidante!

— Niente affatto! Io ho effettuato la mia puntata sull'ultimo gioco!

— Domani, magari. Ma adesso la scommessa è già stata registrata sul nuovo gioco.

Tutte le proteste caddero nel vuoto, e alla fine il gentiluomo fu convinto a salire su una tavola traballante, sospesa su una cisterna di fango. Sull'estremità opposta della tavola salì Hunzel. Stese le braccia in fuori, curvò le spalle, strinse e aprì i pugni, e intanto mostrò al concorrente il suo spaventoso ghigno da lupo.

Moncrief spiegò le regole. — Questo è un gioco di bravura e di astuzia, ma alla fine, ciò che conterà sarà la strategia creativa! Ciascun concorrente spera di "far volare in aria" l'altro, e in pratica di raggiungere il bordo della cisterna senza finire nel fango. Può guadagnare punti anche dimostrando grande grazia plastica, e un comportamento civile è comunque sempre raccomandato.

Myron guardava lo spettacolo da una posizione laterale. La sua attenzione venne catturata da un uomo alto e magro, in piedi lì vicino. Aveva le gambe lunghe e sottili, e la faccia stretta, con gli occhi neri e scintillanti. Un personaggio strano, pensò il ragazzo, duro e solitario come un uccello rapace. Indossava il costume degli allevatori dell'interno, e un cappello che gli nascondeva i capelli ricci e neri. Anche lui notò Myron, e gli rivolse un rapido cenno di saluto. — Sei uno straniero, vero?

Myron confermò. — Sono l'agente commerciale del *Glicca.*

L'uomo mostrò un interesse anche maggiore. — Allora, forse puoi aiutarmi. Il mio ranch è nella prateria di Lilank, oltre la foresta. Ho distrutto il *flitter* sulle Cime di Balch, e tra l'altro per poco non ci rimettevo anche la pelle. Vengo subito al punto: cerco un altro *flitter.* Ne avete uno di riserva, sulla vostra nave? Posso pagarlo bene.

— Mi dispiace! Abbiamo solo quello che serve a noi.

L'uomo annuì, perché in fondo se l'aspettava. — Se ti capita di sentire qualcosa, lascia un messaggio in albergo per Cloyd Tutter.

— Lo farò volentieri — promise Myron, e tornò a guardare verso il palco.

Il concorrente stava lentamente uscendo dalla cisterna di fango, con in testa ancora il cappello rosso e giallo. Moncrief gli chiese se volesse giocare un'altra volta, ma lui rinunciò. Hunzel, dal fianco della pedana, lanciava occhiate vogliose agli spettatori. — Non ci sono altri sfidanti? — gridò Moncrief. — Hunzel si è riscaldata: guardate come ondeggia! Ha bisogno di un buon tuffo nel fango. Non c'è qualche scienziato coraggioso che abbia voglia di provarci? Come? Non c'è? Evidentemente no. Dunque, passeremo alla dimostrazione successiva. Mi riferisco, naturalmente, al favoloso Cavalcatopi, con le sue tre squadre! L'invito è aperto a tutti! Prego, venite da questa parte.

— Non mi aspettavo niente del genere — disse Tutter a Myron. — Quelle tre ragazze sono un poema epico anche da ferme.

— Già, immagino — replicò Myron.

— Quali sono le loro funzioni a bordo della nave? Sono danzatrici? Esche? Compagne allegre?

— Una cosa è certa — rispose Myron. — Sono delle ottime mangiatrici. Wingo, il cuoco, le ha viziate in modo indegno.

Tutter corrugò la fronte con aria meditabonda, e si grattò il mento. — Qual è la loro destinazione?

— Le portiamo a Cax, su Blenkinsop.

— Io ho un'idea migliore — ribatté Tutter. — Moncrief può lasciarle con me. Gliele manterrò in forza, e in piena forma.

— Puoi fargli un'offerta — suggerì Myron. — Magari ti ascolterà, oppure ti dirà di rivolgerti direttamente a Hunzel o a Siglaf.

Tutter scrutò il palco. — E chi sarebbero?

Myron gliele indicò. — Vedi laggiù quelle due femmine mastino, con i pantaloni in maglia di ferro? Quelle sono Hunzel e Siglaf. Rivendicano un diritto di controllo sulle tre ragazze, non so se a torto o a ragione. Ma tu puoi sempre sfidarle al gioco.

Tutter guardò Myron sorpreso, poi lanciò un'occhiata verso Siglaf e Hunzel. — Al gioco? Vuoi dire, su quella tavola sospesa? No, grazie. Ho altri affari più urgenti da sbrigare. Devo cercare un mezzo di trasporto per tornare alla prateria di Lilank. A casa ho altri tre vecchi *flitter* e un granaio pieno di

pezzi di ricambio. Posso mettere insieme qualcosa che voli, e non importa se sarà buffo. Dove siete diretti, dopo che ve ne sarete andati da qui?

— Abbiamo alcune casse da consegnare nella città dei Farisei, ma non ci muoveremo per almeno altri tre giorni.

Tutter annuì, senza entusiasmo. — Se non trovo di meglio, vi chiederò un passaggio fino alla città dei Farisei, da dove mi sarà più facile trovare il modo di rientrare a casa. Qual è la vostra tariffa?

— Circa tre sol, credo.

Moncrief, dal palco, arringava gli spettatori. — Mi sembra già di sentire il tuono del Cavalcatopi! L'avventura vivente di questo nostro straordinario universo! Se dubitate di me, chiedete a Flook, Pook e Snook. Presto, tutti sul retro della tenda!

— Scusa! — disse Tutter a Myron. — Devo vedere con i miei occhi che cosa succede! — Si allontanò con un balzo verso il retro del tendone di Moncrief.

Arrivò lì vicino il capitano Maloof. Guardò Tutter che se ne andava. — Chi è, e che cosa fa?

— È un allevatore che ha distrutto il *flitter* e non riesce a trovarne un altro. Vuole andare a casa.

— Uhm — commentò il capitano. — E dov'è la sua casa?

— Nella prateria di Lilank, a est della foresta.

— Che carico abbiamo per la città dei Farisei?

— Poca roba. Qualche sacco di posta e quattro o cinque casse di materiale vario.

Maloof annuì. — Possiamo andare a consegnare il carico alla città dei Farisei con il *flitter,* e lasciare questo orribile posto con due giorni di anticipo. Tutter può salire a bordo come passeggero. Fagli pagare tre sol e chiedigli di tenersi pronto per domani mattina.

Myron seguì le istruzioni, caricò sul *flitter* le casse e i sacchi di posta per la città dei Farisei, poi telefonò a Cloyd Tutter al Grand hotel Luxe. Tutter dichiarò, entusiasta, che si sarebbe fatto trovare pronto all'ora fissata.

In sala comandi, Myron studiò con attenzione la cartina di Mariah. Individuò Cambria, oltre le Colline Mistiche, e la distesa della Grande Foresta di Shinar a est, che saliva a incontrare le Terre Selvagge di Gaspard. Al di là, la prateria di Lilank si estendeva fino alle acque dell'oceano Aeoliano. Verso est, dopo altri seimila chilometri, l'oceano andava a

infrangersi contro le coste desolate di Alpha, e la città dei Farisei giaceva rannicchiata dietro il promontorio a uncino di capo Fray.

Myron richiamò l'attenzione del capitano Maloof sulla cartina. — Ricorda le fotografie di Wingo su quell'arct e il drago con le ali da pipistrello?

— Sì. Perché?

Myron indicò la regione delle Rupi di Gaspard. — È qui che vivevano, quattromila anni fa. Se nota bene, la nostra rotta ci porta oltre le Cime di Balch, un po' più a nord della regione delle Rupi. Potremmo vedere gli insediamenti arct, se ancora esistono. Tutter dovrebbe saperlo.

Maloof si chinò sulla cartina. — E dov'è il ranch di Tutter?

— Da queste parti, immagino. — Myron fece un cerchio con l'indice. — Potremmo lasciarlo direttamente a casa.

— Va bene — approvò Maloof.

Al mattino, Cloyd Tutter arrivò puntuale al terminal dello spazioporto. Fu accolto da Myron e dal capitano Maloof. Poi, tutti e tre raggiunsero il *flitter.* Tutter fece per salire a bordo, ma il capitano lo fermò. — Mi scusi. Prima devo assicurarmi che lei non porti armi. È una prassi sgradevole ma non si può proprio evitare, per ovvie ragioni.

Tutter inarcò vistosamente le sopracciglia. — Armi? Quello che porto o non porto addosso non sono certo affari suoi!

Il capitano Maloof si rivolse a Myron. — Restituisci a Cloyd Tutter il denaro che ci ha pagato; deve trovarsi un altro passaggio, se vuole andare a casa.

Tutter rimase immobile, e fissò Maloof con gli occhi neri scintillanti. Poi, senza una parola, mise una mano nella tasca interna della giacca, e tirò fuori una piccola pistola a dardi, e un pugnale, che fino a quel momento aveva portato appeso nel fodero, sul fianco. Consegnò le armi a Maloof e si girò verso il *flitter.*

— Un'altra piccola formalità — disse il capitano, fermandolo. Passò con destrezza le mani sul corpo di Tutter poi, dopo qualche parola di scusa, esaminò anche il suo elmo. Tutter rimase immobile, fremente di collera, senza poter fare altro che sopportare l'affronto.

Maloof completò la perquisizione e fece un passo indietro. — Mi dispiace, ma non si poteva proprio evitare. Preferisco indispettire un brav'uomo, piuttosto che farmi uccidere da un bandito armato.

Tutter, a denti stretti, salì sul *flitter,* seguito da Myron e da Maloof. Il *flitter*

si alzò dal terminal e puntò verso est.

Tutter sedeva rigido, con gli occhi fissi sulla distesa cupa e oscura della Grande Foresta di Shinar, ancora risentito per l'affronto. Myron lo lasciò ribollire per qualche minuto, poi gli tese una mappa. — Se vuoi indicarci dove si trova il tuo ranch, ti metteremo giù sulla porta di casa.

A malincuore, Tutter decise che restando in silenzio non ci avrebbe di certo guadagnato. — Mi farebbe molto piacere — disse, con voce atona. Studiò la cartina, e vi disegnò una piccola croce. — Io abito qui, più o meno al centro della prateria di Lilank.

Myron indicò un'area più scura. — Sono le Terre Selvagge di Gaspard?

— Precisamente.

— Non si trovano molto lontano dalla tua casa. Tu le conosci bene?

— Abbastanza.

— Ascolta. — Myron prese il *Manuale* e lesse: — La prateria di Lilank è l'habitat naturale di una sconvolgente varietà di animali selvaggi. Alcuni sono di grandi dimensioni e di ferocia davvero spaventosa, altri sopravvivono grazie alla forza, all'agilità o anche a un'intelligenza quasi umana. — Myron fece una pausa. — Come riesci a convivere con queste creature? — chiese.

— Ah, ah! Come ci riesco? Con la paura come angelo custode, con l'astuzia... e con un recinto di filo elettrico lungo duecento chilometri. Quando il lavoro mi porta in terreno aperto, cerco di rimanere in alto, al di fuori della loro portata. Ma a volte basta un attimo. Quando ho perso il mio *flitter* sulle Cime di Balch, ho corso a terra per trecento chilometri, soprattutto nelle prime ore del mattino, quando le bestie sono ancora intorpidite. Poi, finalmente, ho raggiunto il mio recinto e ho chiamato a casa, utilizzando una centralina. Una delle mie donne è venuta a prendermi con un veicolo di terra. Ho vissuto delle esperienze memorabili, lungo la strada.

Myron ritornò al *Manuale.* — Qui si parla del popolo degli arct, che vivono sulle Rupi di Gaspard. — Riprese a leggere:

Si dice che volino da una Rupe all'altra cavalcando creature chiamate "draghi pipistrello", dotati di un'apertura alare che può arrivare a dodici metri. Pare che anche gli arct siano alti e rudi, con la faccia truce. Secondo la leggenda, sono briganti guerrieri che compiono le loro sanguinose scorrerie a cavallo di grandi draghi alati. La leggenda finora non ha trovato conferma, e probabilmente usano dei *flitter* super leggeri, costruiti appunto per assomigliare ai mostri. Secondo la

leggenda indossano un elmo di tipo complesso, affascinante e grottesco. Per gli arct l'elmo, insieme alle donne, è il simbolo della ricchezza personale. L'arma preferita è un arpione di cinque metri, perché i fucili sono proibiti.

Il popolo confinante, quello degli yelting, vive in case di pietra fortificata alla base delle Rupi di Gaspard, e in particolare tra le Cime di Balch. Le donne yelting sono spesso preda dei guerrieri arct. I draghi calano in picchiata, le donne fuggono, ma qualcuna finisce per essere presa e portata nei "nidi" degli arct. Quando non sono più utili per procreare, vengono messe a curare il raccolto nelle terrazze alte.

Myron scosse la testa in segno di disgusto. — C'è qualcosa di vero? — chiese.

— Tutto.

— Tu li hai visti?

Tutter sogghignò. — Ogni volta che sorvolo le Cime.

— E non creano problemi?

Tutter rise. — Non riescono a prendermi, e non perché non ci provino! Il mese scorso hanno messo un elmo su un palo di sepoltura, e poi mi hanno preparato un'imboscata. Non sono troppo svegli: mentre si sistemavano e discutevano, sono sceso in picchiata con il mio *flitter,* ho preso al volo l'elmo e sono fuggito, prima ancora che fossero pronti. Ma uno di loro ha lanciato l'arpione, che ha colpito il *flitter.* Sono caduto sulle rocce e ho incominciato a rimbalzare da una cresta all'altra, finché non mi sono ritrovato nel fiume Wermom. Una situazione pessima. Sono saltato fino a un banco di sabbia e mi sono nascosto nell'acqua, in mezzo alle canne, senza abbandonare l'elmo. Ho sentito le grida degli arct che si avvicinavano, ma i loro draghi si sono stancati di volare e così non mi hanno trovato. Altrimenti, a quest'ora sarei ancora appeso in una gabbia di vimini sopra la gola di Slevin. Invece, ho corso fino al ranch, dove ho aggiunto anche quest'ultimo elmo alla mia collezione. — Tutter sogghignò, soddisfatto. — Era un esemplare davvero splendido!

Myron ne ebbe abbastanza di vanterie ed esagerazioni.

— Intanto, hai perso il *flitter,* il che dovrebbe dispiacerti — osservò freddamente.

— Oh! — esclamò Tutter, quasi con disprezzo. — Un elmo così vale un prezzo altissimo, anche dieci *flitter.* E comunque, tra breve ne avrò un altro.

— E poi? Ti lascerai di nuovo tentare dalle loro esche? Tutter sorrise. —

Gli arct sono astuti, sotto molti aspetti!

Sotto altri, sono ingenui come uccellini. Un popolo affascinante, ma tutt'altro che gradevole, e il loro senso dell'umorismo è incredibilmente bizzarro. Se vuoi sincerartene di persona, vira un po' più a sud! Le Rupi di Gaspard saranno in vista tra pochi minuti.

Myron studiò Tutter per un attimo. Tutter ricambiò lo sguardo, irritato. — Perché mi guardi così?

Myron pensò in fretta. — Senza offesa! Notavo che tu assomigli a un arct.

— Oh! — ribatté Tutter, con disprezzo. — E dove l'hai visto, tu, un arct?

— L'ho visto, invece! Era l'immagine di un arct e della sua cavalcatura, fotografata da un vecchio quaderno.

Tutter si lasciò sfuggire un grugnito amaro. — Hai ragione, per metà. Sono nato all'ombra delle Cime di Balch. Mio padre era un arct, e mia madre una yelting dalla rossa pelle di seta. Ho ucciso un arct quando ero ancora un ragazzo, e lo ricordo ancora. Il drago con le ali di pipistrello precipitò al suolo e atterrò di schiena, dove rimase a scuotere le ali e a lamentarsi, sbattendo la coda. Gli staccai la testa dal collo, e lui continuò a tremare, e morì quattro giorni dopo. I sacerdoti volevano offrirmi in sacrificio, ma io infransi la gabbia, spinsi il vecchio Fugasis nel fuoco e corsi a perdifiato attraverso le rocce, fino alla prateria. Alla fine, arrivai alla casa dei Panselin. Sono diventato un ragazzo di stalla, e quando anche l'ultimo Panselin è morto ho riscattato il suo ranch, ed è lì che vivo ancora.

Al di sotto comparvero le Terre Selvagge di Gaspard. Il *flitter* sorvolò una gran distesa di rocce e massi, fino a un paesaggio fatto di insenature profonde e di rupi altissime. Sembrava un ambiente troppo ostile, per l'uomo. Eppure, qua e là ogni tanto si intravedeva qualche villaggio, magari sul fondo, come rovesciato da un'altura, oppure in alto, appollaiato su un tetto di roccia. A rari intervalli, qualcosa di scuro galleggiava nel vuoto, tra una rupe e l'altra. Tutter disse che erano i draghi con i loro cavalieri, e guardò affascinato. Dopo uno degli avvistamenti, si rivolse a Myron e a Maloof con grande soddisfazione. — È come vi avevo detto. Avete visto quel che pochissimi Gaenici hanno visto, e che quasi nessuno sospetta: un vero e valoroso conquistatore dello spazio, con la sua terribile cavalcatura! Gli arct sono i signori del firmamento!

— Molto emozionante! — disse Maloof. — Ma è inutile dire che anche tu sei una persona fuori dal comune.

— Oh! — esclamò Tutter, con indifferenza. — Può darsi.

Io mi accetto come sono.

Il *flitter* si spostò in avanti, attraverso l'aria chiara e i contrasti netti della luce di Pfitz. Le Rupi di Gaspard si dileguarono alle loro spalle, e comparve di nuovo la prateria, in una successione ininterrotta di colline e terrazze, e poi ancora colline, ricoperte di erba alta, e di qualche raro albero. Ogni tanto, dal suolo si levava qualche cresta di roccia nera.

Tutter annunciò subito che le terre sottostanti facevano parte del suo ranch. Pochi minuti più tardi, il *flitter* si posò accanto a una vecchia fattoria in pietra e legno, circondata da una dozzina di tassi maestosi.

Tutter balzò dal *flitter,* seguito con un pizzico di circospezione da Myron e da Maloof. Tutti e tre rimasero lì in piedi, a guardare la casa. — Be', questa è una sorpresa — disse infine il capitano. — Mi aspettavo qualcosa di più modesto.

Il padrone di casa sogghignò. — A me sta benissimo. Ho tutto lo spazio che mi serve, e non c'è neanche un rumore, oltre a quello del vento.

— Vivi solo? — chiese Myron.

— Sì, per la maggior parte del tempo. La fattoria vera e propria si trova là in fondo, oltre il bosco di Irfle. Laggiù tengo ventotto donne yelting, che lavorano e sorvegliano il recinto. Una volta alla settimana, una delle ragazze giovani viene a tagliarmi i capelli e a fare tutto quello che c'è bisogno. Per il resto del tempo sono solo e libero di badare ai miei affari.

— Quali? — si interessò Maloof.

— Oh, niente di speciale. Diciamo che, in generale, vendo i prodotti della fattoria agli abitanti dei villaggi che si trovano sulla costa orientale. Ma venite! Entrate per un attimo! Voglio mostrarvi qualche oggetto che vi sorprenderà ancora di più della casa!

Myron e Maloof si scambiarono un'occhiata. Si strinsero nelle spalle, poi seguirono Tutter attraverso la porta d'ingresso, fino a una grande stanza rivestita di tavole di cedro, rigorosamente lucide. Il pavimento era in parte coperto da un paio di tappeti pesanti, bianchi, grigi e neri. I mobili, e cioè il lungo tavolo, le sedie, il divano e un paio di tavolini più piccoli, erano tutti costruiti in legno nero, e disposti secondo la consuetudine d'uso. Alle pareti erano appesi i ritratti di famiglia dei Panselin, dipinti sul medesimo legno nero dei mobili.

Maloof andò a studiarne le lunghe facce pallide, che lo fissavano con gli

occhi cupi e neri. — Ritratti interessanti — commentò, rivolto a Tutter. — Sono queste, le sue sorprese?

— No. Avevo in mente qualcos'altro, come vedrete.

— Dobbiamo fare ancora molta strada — gli fece notare il capitano. — È tempo che ci mettiamo in viaggio.

— Dovete proprio andare via così presto? — protestò Tutter, in tono sincero. — Ho altro da farvi vedere.

— In questo caso, che sia una sorpresa, o qualunque altra cosa, ce la mostri subito, per favore. Dobbiamo davvero andare.

— Sì — approvò lui, dopo una breve riflessione. — Credo che la parola "sorpresa" sia abbastanza forte e appropriata. In ogni caso, devo offrirvi qualcosa di rinfrescante! Sarebbe una vergogna, se non lo facessi.

Tutter lasciò la stanza a passo di carica, e tornò un attimo più tardi con un vassoio, che depose sul tavolo. — È la nostra tradizionale offerta di amicizia. Ci sono i dolci di semi e qui, nella teiera dei Panselin, anche un tè speciale. È considerato una delizia. — Lo versò, porse una tazza a Myron, e una a Maloof. — Sono ansioso di conoscere la vostra opinione.

Maloof sollevò la tazza e aspirò il fumo che ne usciva. Inarcò le sopracciglia, e rimise la tazza sul vassoio.

Tutter lo guardò con attenzione. — Che cosa ne pensa?

— Che per me è troppo forte. Se qualcuno, persino lei, riuscisse a berlo la considererei davvero una "sorpresa".

— Ne assaggi solo un sorso! — insisté lui. — Anche tu, Myron! Potresti trovarlo gradevole!

— Ho paura che mi faccia stare male — disse il capitano.

— Un sorso solo? — ripeté Tutter.

— No, grazie.

Anche Myron depose la tazza. — Lo stesso vale per me.

Maloof si girò verso la porta. — E adesso...

Tutter alzò la mano. — Ricordate che vi ho parlato degli elmi degli arct?

— Hai detto che erano particolarmente preziosi.

— E infatti è così! — Raggiunse l'armadio e spalancò le ante. — Guardate voi stessi!

Sei elmi allungati guardarono nella stanza, con gli occhi vuoti che sbucavano dall'ombra, a destra e a sinistra del naso. — Ecco rivelati i miei tesori! — esclamò Tutter. — Tanta bellezza è sicuramente una sorpresa per

voi. Ma ce di più!

— Tutter fece un passo avanti e tolse uno degli elmi dal suo ripiano. — Guardate che meraviglia! Notate la grazia delle curve! Questo elmo è un simbolo del Destino! Ma... un momento. — Lo appoggiò sul tavolo e si girò di nuovo verso i ripiani dell'armadio. — La simmetria è indispensabile. — Stese la mano, poi si fermò per guardarsi al di sopra della spalla. — La bellezza ha molte forme! È dappertutto! Qualcuno la identifica con la vita! Altri dicono invece che lo svanire della vita, proprio come lo svanire del sole al tramonto, sia il culmine di tutta l'esperienza. Un paradosso? Se è così, non sono ancora stato capace di risolverlo.

Tutter scrollò la testa, come se la cosa lo rendesse molto perplesso. Si girò di nuovo verso l'armadio, stese il braccio e prese qualcosa nell'ombra; era una pistola azzurra e grigia. Si girò, con la faccia deformata da un sogghigno. — Tutte queste questioni di vita e di morte ormai sono inutili, dal momento che a me serve il *flitter.*

Maloof lo aveva atteso, anche lui con la pistola in mano. Sparò, ancora prima che Tutter arrivasse a puntare, poi lo guardò accasciarsi sul pavimento.

Myron si mosse per guardare il corpo. — Peccato — disse.

Maloof si girò. — Vieni, è ora di andare. Lasciamo che Tutter risolva i suoi misteri in pace.

— Un momento! — gridò Myron. — Ci sono ancora gli elmi, da considerare.

— In che senso?

— Non possiamo andarcene e lasciarli qui! Il primo che passerà e guarderà dalla finestra se li prenderà come bottino!

— Immagino che tu abbia ragione.

In due, portarono gli elmi sul *flitter,* poi salirono a bordo e ripartirono verso est, nella luce ormai scarsa del tardo pomeriggio. Arrivarono alla costa, la oltrepassarono e incominciarono a sorvolare la sconfinata distesa d'acqua dell'oceano Aeoliano. Seimila chilometri più in là, atterrarono dietro le mura fortificate della città dei Farisei. Scaricarono i sacchi di posta e le casse, e cenarono con pesce fritto e pane di avena. Poi ritornarono al *flitter,* lasciarono la città dei Farisei, e ripresero il viaggio di ritorno. Oltre l'oceano e la prateria di Lilank, inseguendo la luce verso ovest.

Viaggiarono in silenzio, ciascuno immerso nei propri pensieri. La prateria rimase alle spalle, e il *flitter* incominciò a sorvolare la massa di vegetazione

densa e nera della Grande Foresta di Shinar. Myron guardò giù dal finestrino, chiedendosi se in tutta quell'oscurità avrebbe mai potuto scorgere una scintilla di luce, ma non la trovò. Si appoggiò all'indietro. — Non sarei entusiasta di un atterraggio forzato qua sotto, specialmente a quest'ora.

— Neanch'io — concordò Maloof. — Non vedo l'ora di arrivare a Cambria, di salire sul *Glicca* e di lasciarmi alle spalle questo mondo così cupo!

— Sono d'accordo.

Per un po' non parlarono. Poi Maloof alzò lo sguardo verso il cielo, dove splendevano le stelle. — Lassù c'è il nostro prossimo porto di scalo: Coro-Coro su Fluter. È un mondo sereno e riposante. Lo scenario è splendido. È il posto ideale per una sosta, ne abbiamo tutti bisogno.

— Non credo che sentirà delle lamentele.

— A Coro-Coro la prima fase del nostro viaggio sarà finita. La fase successiva ci porterà a Cax, su Blenkinsop. Voglio sperare che andrà tutto bene, e che la seconda parte del nostro viaggio ci darà molte soddisfazioni. Oh, finalmente! Ecco laggiù le luci di Cambria!

Prima di lasciare Mariah, il *Glicca* fece un'ultima sosta alla Base di Felker, per prendere a bordo un altro carico di noci di *kiki.* Alla prima occasione, Wingo indossò il mantello, cacciò in testa il cappellaccio a tesa larga, prese un pacco e scappò in fretta verso la città. Oltrepassò la taverna Da Prospero, girò nella stradina laterale e si avvicinò al Museo dell'Uomo Naturale. Entrò e trovò il professor Gill in piedi vicino a uno dei tavoli, intento a lucidare un amuleto di pietra.

Il professor Gill mostrò con un breve cenno di saluto di essersi accorto di lui, e continuò il proprio lavoro. Wingo si inchinò educatamente e mise il pacco sul tavolo. Il professore gli lanciò una rapida occhiata, poi un'altra, poi finalmente non riuscì a contenere la curiosità. Posò l'amuleto di pietra. — Che cosa c'è lì dentro?

— Credo che si tratti di un pezzo autentico — rispose Wingo con aria grave. — Mi interessa conoscere la sua opinione.

Il professore schioccò la lingua in segno di disgusto.

— Sempre la stessa storia! — sbuffò. — Ogni volta che un turista trova un pezzo di rapa calcificata arriva correndo da me e mi chiede di dirgli un prezzo e di stendere un certificato autorizzato! Devo incominciare a stabilire una tariffa. Avanti, adesso. Mi faccia dare un'occhiata.

— Un'occhiata sarà più che sufficiente — gli assicurò Wingo, con voce suadente. Aprì il pacco. — Ricordo che lei aveva espresso interessamento per questo genere di articoli, così prima di metterlo all'asta...

— Fermo! — gridò il professor Gill, con voce strozzata.

— Mio caro figliolo, ho visto bene?

— Certo. Perché?

— Perché non avevo mai pensato di poter vedere un pezzo del genere! Da dove viene?

— Dalla collezione di un fuorilegge arct, mi hanno detto. Un fuorilegge che non vola più.

— È un esemplare superbo! Posso toccarlo?

— Sicuro! Anzi, mi chiedevo se non potremmo cercare insieme un accordo, a proposito di un certo scambio commerciale.

— Uno scambio? Ma certo! Che cosa desidera? Non deve fare altro che dirmelo.

Wingo esitò. — A dire la verità, c'è uno degli oggetti di sua proprietà che mi ha preso il cuore: il quaderno di appunti di un ragazzo che si chiamava Dondii Reske.

— Lo ricordo bene. Oh, è un pezzo di grande fascino. È suo! Vuole qualcos'altro?

— No. Sarà sufficiente quello.

Il professor Gill andò a prenderglielo di corsa.

I due intenditori si congratularono l'uno con l'altro, poi Wingo tornò sul *Glicca.* Il professor Gill chiuse il negozio e sprangò la porta. Mise l'elmo sul banco. Sistemò a destra e a sinistra un candelabro d'oro, e accese le candele color arancio, quasi con reverenza. Poi, dalle profondità di un armadio, tolse una bottiglia bassa, e un piccolo bicchiere panciuto. Stappò la bottiglia e versò nel bicchiere due dita di un denso liquido color ambra, poi tirò vicino una sedia e si sedette ad assaporare la gioia di quel nuovo acquisto. Un acquisto che gli schiudeva le porte dell'universo: adesso era libero di lasciare quella piccola città ammuffita con i suoi ponti molla e i saltatori pazzi. Poteva ritornare carico di dignità e di orgoglio alla tranquillità del mondo accademico, dove i suoi aneddoti della vita su Mariah avrebbero rallegrato chissà quante piccole serate mondane.

Che beatitudine!

Epilogo

Il *Glicca* si alzò nello spazio, leggero ed etereo come uno sbuffo di fumo magico. Lontano, sul retro, Pfitz era ormai una scintilla bianca sempre più minuscola, che alla fine scomparve. A prua, la dorata Fiametta non si vedeva ancora. In sala comandi, il capitano Maloof si scostò dalla finestra di osservazione e si avviò verso il salone di poppa. Attese che le voci e le risa si spegnessero, poi prese la parola.

— Tra non molto arriveremo allo spazioporto di Coro-Coro, su Fluter, ed è necessario che conosciate qualcosa della situazione locale, che a volte è piuttosto ambigua, anche se non proprio eccezionale. In generale, Fluter è un mondo tranquillo, con paesaggi meravigliosi ovunque, e una mancanza quasi totale di pericoli naturali. Coro-Coro è l'unico insediamento di rilievo, ed è un nodo turistico di grande importanza.

"A parte i servizi turistici, in città non c'è molto. Un grande viale va dallo spazioporto all'hotel O-Shar-Shan, e sul viale incontrerete altri alberghi, agenzie, negozi e taverne. Le costruzioni residenziali sono distribuite nei giardini, su entrambi i lati del viale. Lì abitano le persone native di Coro-Coro, diversi dai flaut che vivono nei villaggi dell'interno. Sono, in realtà, una razza ibrida, derivata dai flaut rinnegati e da quei pochi stranieri ai quali è stata permessa la residenza permanente su Fluter. Si considerano aristocratici sofisticati, e basano le loro ricchezze sul turismo commerciale.

"Coro-Coro funziona come un mondo chiuso, in gran parte esente dai controlli della popolazione ordinaria. In teoria, ai turisti vengono concessi dei permessi di soggiorno di trenta giorni, al termine dei quali devono lasciare il pianeta. In pratica, i permessi di soggiorno possono essere prolungati.

"Se un turista possiede spirito di avventura, può noleggiare un veicolo e andare a esplorare l'interno. Scoprirà dei paesaggi magnifici, ma terribilmente solitari. Forse si imbatterà in qualche villaggio costituito da una ventina di vecchi cottage pittoreschi, da un'osteria, un mercato e qualche negozio, tutti stretti attorno al giardino del paese. Di solito, c'è anche una locanda dov'è possibile pernottare. Vi tratteranno in modo gentile ma non cordiale. Se

doveste visitare un villaggio non siate invadenti, non esprimete opinioni, e bevete con moderazione. Nessuno si preoccupa dei turisti ubriachi che vengono gettati nel lago. Non tirate sul prezzo e non lamentatevi; ignorate le ragazze. Il villaggio potrà anche sembrarvi un luogo placido dove non succede mai nulla, ma di sicuro è l'ambientazione ideale per una quantità di eventi odiosi.

"I primi coloni che giunsero su Fluter provenivano da Ergard, un mondo ormai congestionato. Al primo conclave, stabilirono che il tasso di popolazione non avrebbe mai dovuto diventare un problema. Fissarono il numero massimo di abitanti a novantanove migliaia, e il numero è stato mantenuto con grande sforzo attraverso i secoli, fino a raggiungere l'attuale stabilità. Gli eventi amari e terribili del passato infiammano e tormentano ancora l'anima dei flaut, conferendo loro una personalità del tutto particolare: una specie di malevola grandiosità. Ormai, sono gente cupa e sospettosa, e la causa risiede nel loro passato storico buio, del quale non intendo parlare in questa sede.

"Credo di avervi detto le cose più importanti. Domande?"

Kalash, l'arcidiacono dei pellegrini, alzò la mano. — E le nostre casse? Contengono del materiale di valore, quando ce le restituirà?

— Quando avrete pagato le spese di trasporto.

— Ma insomma! — esclamò Kalash. — Non può chiudere un occhio? Lo sa benissimo che abbiamo giocato con Schwatzendale, e che adesso non abbiamo più fondi.

— L'errore è vostro, non mio.

Kalash fece una smorfia. — Siamo ridotti alla disperazione! Il nostro è un pellegrinaggio di immensa importanza, ma Schwatzendale non vuole restituire niente. Abbiamo delle necessità urgenti! Dobbiamo pagare il trasporto fino a Kyril, e poi tutto il viaggio di ritorno su Komard... per non parlare delle spese durante la marcia di Circumambulazione. In che modo otterremo tutto il denaro che serve?

— In modo molto semplice. Lavorando.

Kalash sbuffò. — Più facile a dirsi che a farsi.

— Tutt'altro. C'è carenza di manodopera in tutta la Fascia. Non avrete problemi.

— E le casse?

— Rimarranno qui, a portata di mano. Le lascerò nel magazzino di transito.

Per riscattarle, basterà pagare la giacenza e le spese di spedizione. Altre domande?

— Credo di no — borbottò Kalash. — Avevamo sperato che lei mostrasse più generosità, ma purtroppo vedo che dobbiamo accontentarci.

— Qualcun altro vuole dire qualcosa? — chiese Maloof.

Venne avanti Cooner. Si accigliò, lasciando intendere che forse una domanda ce l'aveva, ma di natura molto recondita. Il capitano fece finta di non vederlo, e si rivolse a tutto il gruppo.

— Ho un annuncio da fare. Il personale della nave ha bisogno di riposo fisico e di rigenerazione nervosa. Il *Glicca* stesso necessita opere urgenti di manutenzione. Per questo, ci fermeremo su Fluter per, diciamo... un paio di settimane. I pellegrini potranno sbarcare e prepararsi a cercare un passaggio per Kyril. Ci mancheranno i loro saggi consigli, e le loro allegre canzoni, ma dopo Coro-Coro noi dobbiamo fare rotta verso Cax.

"E poi, chissà? Non posso fare previsioni. Siamo come i vagabondi romantici dei tempi andati, tutti alla ricerca di Lurulu."

— È un posto che esula dalla mia competenza! — esclamò Cooner. — Che cos'è, e dov'è, per favore, questo "Lurulu"?

— È un mondo speciale, secondo quanto riferiscono miti e leggende, ed è un mistero adesso, esattamente come lo era quando ho avvertito per la prima volta l'anelito verso qualcosa di perduto, e di ignoto, che volevo ritrovare. Un giorno mi guarderò dietro le spalle e lo troverò lì, e mi chiederò come mai non sono arrivato prima. Per me, adesso, la prossima meta è Coro-Coro. Ma avverto una strana imminenza, e ho quasi la certezza che stia per succedere qualcosa di importante. Perché? Non lo so: è un mistero.

Lo sconcerto di Cooner non si placò. — E Lurulu fa parte di questo mistero?

Maloof si strinse nelle spalle. — Forse. Magari non mi piacerà quello che trovo, se e quando lo troverò.

— Ma che cosa cerca, esattamente?

Maloof sorrise. — Per ora non le posso dire altro. Se sono fortunato, e forse non lo sono, lo troverò qui su Fluter.

— Molto interessante! — dichiarò Cooner. Si girò verso Moncrief. — E lei, signore? È anche lei alla ricerca di Lurulu?

— Avanzo nella sua direzione — ammise Moncrief. — Lo vedo balenare in lontananza ogni volta che vinco un po' di soldi a Schwatzendale. In

sostanza, spero che il Cavalcatopi risorgerà in tutta la sua gloria! Quello sarebbe il mio Lurulu!

Cooner guardò Wingo. — E tu, fratello Wingo? Dove lo cerchi Lurulu?

— Non riesco a esprimerlo bene con le parole — rispose lui. — Vorrei trovarlo catturando nuove "impressioni" per i miei *Colori della Dominazione Gaenica.* E poi, ce una certa equazione elementare che definisce la Verità, ma a questo proposito non intendo dire di più.

— Io non sono così misterioso! — esclamò Myron. — L'oggetto della mia ricerca è Madame Hester Lajoie, e quando la troverò spero che ci sia lì vicino una prigione, dal momento che la mia educazione mi impedirebbe di fare quel che vorrei.

Cooner si girò di nuovo verso il capitano Maloof. — Ci dica qualcosa di più sulla sua ricerca, signore.

Il capitano sorrise, con un'ombra di tristezza. — Dirò solo che sono ansioso di arrivare su Fluter. Laggiù, nelle isole lontane, sono ancora in attesa molti misteri. In ogni caso, buona fortuna a tutti!

Cooner non ebbe il tempo di formulare altre domande, perché il capitano Maloof si girò e tornò in sala comandi. Si avvicinò all'oblò panoramico. Fiametta non si vedeva ancora.

— Come sarà, quando succede? "Se" mai succederà — borbottò tra sé. — Devo fare attenzione. Molta attenzione. — Fissò fuori dalla vetrata, dove tra poco Fiametta sarebbe apparsa. — In ogni caso, la vita continua, e mi devo preparare per Cax, dove ci aspetta sicuramente qualcosa di orrendo.

Per alcuni istanti rimase con lo sguardo perso oltre l'oblò. Poi finalmente, oltre il vuoto profondo, gli sembrò di scorgere l'impercettibile scintilla che sarebbe diventata la stella Fiametta.

FINE